цена: 4,90лв. | 2,50лв. без CD | брой 2 | февруари 2003
СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

gamers' WORKSHOP

2CD
620 MB
ДЕМОТА

За пръв път в GW
подробности за:
РЗ
НОВАТА БЪЛГАРСКА ИГРА

WarCraft III
The Frozen Throne
EXPANSION-ът, който ще превърне една велика игра в още по-велика!

Unreal 2
The Awakening
Дългоочакваният "хит" е вече на пазара!

Imposible Creatures
От създателите на Homeworld!

TOCA Race Driver
Spell Force
Delta Force
Black Hawk Down

ДЕМОТА
ANNO 1503
Splinter Cell
BloodRayne
Praetorians
Gun Metal

LIFESTILE
Специално за GW
Интервю с "Хиподил"

Новини
Про-гейминг
Конзоли

Хардуер
Софтуер
Интернет

Който и да е казал, че

'перото е по-могъщо от меча,'

едва ли е разполагал с някоя от тези играчки.

Годината е 2020-а. Задава се нов световен конфликт. Кой ще вземе ситуацията в свои ръце? Вероятно някой с остър стратегически ум и изключителни качества на лидер. Някой, който се чувства еднакво добре и в командната зала, и на фронтовата линия. Някой, в чийто вени тече не кръв, а ледено студена вода. Пасваш ли на описанието? Тогава се включи в Command & Conquer Generals.

Командването е в твои ръце

Улови пулса на модерното военно дело. Влез в един свят на ръба на пълното разрушение и използвай стратегическия си гений, за да овладееш кризата. Избери боен план и личен състав, който да го приведе в ход, използвай ресурсите си и унищожи врага.

Убийствен арсенал от високотехнологична огнева мощ

Дай воля на гнева си с мощта на модерна и футуристична военна техника от ултра ново технологично поколение. Води война по повече начини, от когато и да било -напрегнати въздушни дуели, сблъсъци в градска обстановка, усъвършенстван ветерански режим и много други.

Три пътя към победата

Командвай три драстично различаващи се страни в конфликта, базирани на реални идеологии - високотехнологичната американска армия, могъщата китайска военна машина, и изобретателната Армия за глобално освобождение (GLA). Овладей техните арсенали по земя и въздух в мисия след мисия, изтъкани от напрегнати военни действия.

Впечатляващ SAGE енджин

Изпитай тръпката от Command & Conquer сред безпрецедентна в детайлността си обстановка, водейки битки сред изцяло тримерни градски терени, каменисти пустини и ледена пустош. Стратегиите никога не са изглеждали толкова добре.

PC CD-ROM
COMMAND & CONQUER
GENERALS
EA GAMES

COMMAND & CONQUER
GENERALS
generals.ea.com

EA GAMES
www.ea.com

ПУЛСАР
www.pulsar-games.com

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Challenge Everything, Command & Conquer, EA GAMES и запазеният знак на EA GAMES са търговски марки или запазени търговски марки на Electronic Arts Inc. в Съединените Щати и/или други страни. Всички права запазени. Всички останали търговски марки са собственост на съответните им притежатели. EA GAMES™ е марка на Electronic Arts™.

Здравей,

Ти, който взимаш за пръв път Gamers' Workshop в ръцете си. Не се оглеждай, на теб говоря. Точно на теб.

Няма как да видя лицето ти, може да сме се срещали, може би ще се срещнем, а може и никога да не ни се случи. Може би се познаваме, може би ще се познаваме, а може би ще си останем непознати завинаги.

Не мога да те видя, не те зная кой или коя си.

Знам обаче, че досега не си се сблъсквал с ТОЗИ Gamers' Workshop.

Връщам се назад във времето, за да си припомня кога съм бил толкова щастлив и удовлетворен. Мислите ми политат назад през месеците, годините, спират се на кориците, погалват ги с носталгия – зад всяка една от тях е скрит трудът ни, притиснат, надлежно подреден по страниците. Хартиен отпечатък на моменти на радост и тъга, на надежда и отчаяние, на любов и омраза. Обичал съм и съм мразил работата си, обичал съм и съм мразил теб, обичал съм и съм мразил света. Обичал съм и съм мразил! Като всеки човек. Като теб.

И докато ретроспекциите отминават една след друга, разбирам, че най–доволен съм бил в случаите, когато по един или друг начин в GW е било поставяно ново начало.

Точно както се случва и сега.

Точно както се случва и сега!

Знаеш ли, незнайни ми приятелю, ти – който не загуби доверието си в нас, или ти –който тепърва ще го изградиш – иска ми да можеш да напиша най–великите думи и да вложа в тях най–висшата мъдрост, най–силното чувство. Точно днес, точно на тази редакционна страничка.

Уви. Прокълнат съм, или пък благословен, да съм само човек.

Прощавам или пък благодаря на Бог, Природа, Вселена, Съдба, за което. И няма да се опитвам да надмогвам себе си.

Вместо това ще се опитам да те освободя бързо от присъствието си да те оставя насаме с това, което създадохме за теб.

Само още няколко думи и се разделяме.

Какво ще видиш на следващите страници?

Най–добрият брой, правен някога, по мое мнение.

Дори на фона на морящият ни напоследък недоимък на игри. Постарахме се да го създадем интересен за теб.

Започвам с най–спорните в бъдещите обсъждания страници – частта на Лайфстайла.

Преди да ни обвиниш, че крадем скъпоценните страници за неща, нямащи нищо общо с игрите ме изслушай. Те са за сметка на плаката. Това първо. Второ – смятам, че беше крайно време да се появят при нас. Само едно изречение – геймърът не е някаква затворена в света на компютърните игри микровселена, той е човек и погледът му трябва да се простира отвъд тесните рамки на компютърните игри.

Както сам ще се убедиш, в 12–страничната секция няма нито една излишна страница, има само такива, които все още липсват. Живот и здраве – списанието ще расте, ще има още страници – и за игрите, и за нещата извън тях.

В този брой – интервю с Хиподил, кино и видео, портрет и кратка биография на Толкин, противопоставяне, Тест и Фън страничка, разказче.

В следващия тази част от списанието ще стане още по–динамична и интересна. Очакваме и твоите предложения.

Друго, което ще откриеш тук – най–интересното от случилото се в последния месец в бранша на игрите.

Много новини!

Единствени ще те запознаем с новата българска игра и нейните създатели, с предстоящия експанжън на WarCraft 3, с онзи сегмент от любителската гейм индустрия, който сме свикнали да клафицираме с названието “модове”, както и с нещо, на което никой у нас не е обръщал внимание – про–геймингът. В бъдещите броеве ще прочетеш повече не само за световно известните професионални играчи, но и за техните последователи у нас.

И отново – много новини!

Постарахме се да направим твоето списание за компютърни игри.

Преди да завърша искам да благодаря на всички, които участваха в създаването му: Whisper, Snake, Goodman, Chappy, Alex III, Ikarus, Maggkrabar, Guerrero&Master, Black Wizard, Damond, WC Killer, Dimensin, Balrog, Krasleto, SaintP.

За някои от нас ще научиш повече в настоящия брой, за други – в следващия.

Бих искал да отправя искрените си почитания към моя добър приятел Stargazer – Коста Атанасов (Black Sea Studios), който направи страхотното календарче в предишния брой.

И към Иван Христов (uRKO), който отново изнесе целия дизайн на списанието на плещите си.

И най–вече на брилянтния в този брой mEd_IEb, който подбра съдържанието, направи дизайна на менютата и външния вид на 2–та диска и беше в основата на осъществяването на промените. Ако имаше някаква награда, учредена за най–полезен играч, без съмнение тя щеше да е негова.

И ще кажа на всички: Момчета и момичета – този брой е ваше дело, ваше творение. Имате повод да се гордеете.

А сега, преди редакционът в този брой да се заприлича досущ на наградите за Оскар, ще ви оставя, пожелавайки ви...

Приятно четене и до скоро!

Freeman

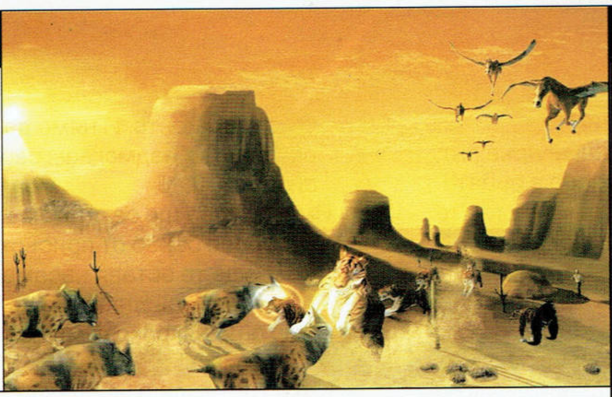
СЪДЪРЖАНИЕ

ФЕВРУАРИ 2003 БРОЙ 2

ИГРА НА БРОЯ

10 **Impossible Creatures**

Най-новото отроче, плод на колективния гений стоящ зад великолепния Homeworld - Relic. Нека ви запитам нещо: *"Харесвате ли генетичните експерименти? Искало ли ви се е поне веднъж в живота си да се изживеете като Бог?"*. Ако отговорът ви е "да", това е вашата игра.



предвариТелен поГлед

10 Devastation
12 DF Black Hawk Down
14 Tropico 2
16 Sea Dogs 2
18 WarCraft 3 *The Frozen Throne*
20 TOCA Race Driver
22 SpellForce
24 Duality
26 Harbinger
28 Neuro
30 Hidden & Dangerous 2

ревЮ

31 Heroes 4 *Българска версия*
32 Impossible Creatures
36 Post Mortem
38 SimCity 4
41 Highland Warriors
44 Test Drive 2002
51 Unreal 2

от крак нА крак

46 Sherlock Holmes 2
47 Chemicus
48 Private Dancer
49 Zoombinis Island
50 Private Nurse

и ОЩЕ

Модове, Конзоли, Интернет, Хардуер, Софтуер, Писма, Про Гейминг, Кино, Музика, Интервюта, Тест, Magic: The Gathering...

ние работим с клавиатури и мишки CHERRY®

gamers' workshop

Издател: "Уъркшоп Груп" ООД

Адрес: София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
Телефони: 02/980-68-29, 980-72-45
e-mail: workshop@headoff.org
url: www.workshop.headoff.com
Интернет от HEADOFF

Основен разпространител:
"Дженевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93

Печат:
"Мултипринт"

Главен Редактор:
Диян Димитров

Помощник Редактор:
Весела Симеонова

Дизайн:
Иван Христов

CD и специални проекти:
Георги Динчев

Реклама:
Юлиян Калдерон

Клуб	Град	Адрес	Тел.	PC	Конфигурации	Цени	Екстри
Inferno	София	Младост 1, търговски център "РЕЯ"	9743891	**60**	Pentium III 733, 256 RAM, GeForce2GTS, 19" Sony	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Home	София	Пазарът на Младост IV срещу „Фантастико"	9746287	**35**	Athlon 1GHz, 256MB Ram, GeForce 2MX, 19" Sony	1лв. Игра 1,5лв. И-нет	Direct!
Катания 99	София	жк. "Хаджи Димитър" ул. "Баба Вида" 2	9454642	**35**	533-850 MHz, 128 RAM, GeForce TNT2, 17" CTX	1 лв. 1,5 лв. VIP	Direct!
Маската Z	София	ул. "Стефан Сарафов" 24	9534129	**50**	Pentium III 667, 128 RAM, GeForce2, 19" CTX	1 лв. 5 лв. Нощна	Direct!
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 64	665521	**116**	P IV 1.6GHz, Ge Force 4 MX 440 256 RAM, 19"	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 2	София	ул. Янко Сакъзов" 14А вътрешния двор		**90**	P IV 1.6GHz, Ge Force 4 MX 440 256 RAM, 19"	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 3	София	ул. „Неофит Рилски" 70 до Пицария „Уго 2"	9816592	**133**	Celeron 850, 256 RAM, GeForce 2 Pro, 19" CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Уго Интернет, нон-стоп
Матрицата 4	София	ул. „Бистрица" 2 (прес. на Хр. Ботев и Македония)			P IV 1.5GHz, Ge Force 2 Titanium 256 RAM, 19" LG	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 5	София	жк. Зона Б5 бл.8а	9292031	**132**	P IV 1.6GHz, Ge Force 4 MX 440 256 RAM, 19" LG	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Сан Марино	София	жк. „Люлин" бл.3	257014	**50**	PIII 700Mhz, 128MB Ram GeForce 2, 19'' CTX	1,2 лв. 5 лв.Нощна	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Сан Марино Стара Загора	Стара Загора	под Здравната Каса	9801110	**100**	PIII 733Mhz, 256MB Ram, Kyro II 64MB, 19" Samsung	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Клуб 35	София	Студентски Град ,бл. 35	624251	**96**	P IV 1.8GHz, Ge Force 4 256 RAM, 17" Samsung	0,54 -1 лв.	бар, климатик, оптика, нон-стоп

ДИСК 1

Demos:
- BloodRayne
- Anno 1503
- Gun Metal
- Praetorians
- Splinter Cell

Над 40 страници от книгата "StarCraft: Войната на Либърти"

- Screensavers
- Wallpapers
- WinAMP skins

- virus definitions
- gamers' revenge

ДИСК 2

Mods:
- Half-Life 1.1.1.0
- Poke646
- Todesangst
- Todesangst 2

Programs:
- Absolute Backup
- Acrobat Reader 5.1
- Actual Window Rollup
- Ad-Aware 6 plus
- Avipreview 0.20 alpha
- Biskvitka 4.1
- Blide Write Suite
- CuteFTP 5 XP
- directX 9
- divX 5.03
- F-prot 3.12d
- Fruity Loops 3.56
- GameDiary
- GameDiary Fix
- HyperSnap 5
- ICQ Lite
- Irfan Wiew 3.80
- jv16 Power Tools
- KaZaa Lite 2.02
- ListTV 3.6.2
- Magic Tweak
- Media Player 9
- Media Player 9 codecs
- nVidia Drivers 42.70
- OpenOffice.org 1.0
- Opera 7
- Pop-up Stopper
- QuickTime 6
- Ringtone Converter
- SA Dictionary 2002
- SA Dictionary 2003
- SMS
- SpamEater Pro
- Star Downloader
- TheBat! 1.63b
- Troyan Hunter
- TweakNow PowerPro 2003
- WinAMP 3 build 495
- WinRAR 3.11 Bulgarian

Movies:
- Bad boys 2
- Counter-Strike 1.6
- Devil May Cry 2
- NFS:HP 2 cinematic
- Matrix: Reloaded
- P3
- Terminator 3
- The Two Towers: Gollum

Patches:
- Age of Mythology v1.02
- Arx Fatalis v1.15
- Battlefield 1942 v1.2
- Celtic Kings v1.15
- Hegemonia v1.07
- NFS:HP 2 V242
- Project Nomads 2e
- Silent Hill 2

ut2k3 maps:
- DM - Caermerthyr
- DM - Liandri v02
- DM - Nirvana][
- DM - Reigncaster

Части от Animatrix достъпни!

Мнозина очакват Аниматрицата (анимационният вариант на Матрицата) с повече вълнение, отколкото самия игрален филм. Ако сте сред тях, по-добре седнете, защото следва НОВИНАТА:

Фрагменти от едно от деветте матрични филмчета (*а именно - The Second Renaissance част 1*) вече са пуснати БЕЗПЛАТНО на сайта *www.theanimatrix.com*. Сценарият е на братята Уашовски, режисьор е Mahiro Maeda, и специално това филмче ще бъде от две части, занимаващи се с историята на войната между човека и машините, както и с произхода на самата Матрица. Стриймчето е онлайн от 4 февруари, а следващите порции се очакват, както следва:

- *Program* (ще бъде пуснато за stream през март). В симулирания свят на самурайска тренировъчна програма една жена-воин на Zion трябва да избира между любовта си и другарите си в Истинския свят.
- *Detective Story* (Април т.г.) - Детектив проследява кибер-престъпницата Тринити (озвучена от Carrie-Anne Moss).
- *The Second Renaissance* - част 2 (месец май т.г.). Драматичният завършек на историята за упадъка на човечеството и тоталното му поробване от машините (No more happy end!!!).

Световната премиера на Аниматрицата на DVD и видео ще бъде на 3 юни т.г.

Ufo:Aftermath скоро на пазара

Историческото значение на първата компютърна сага за ритане на извънземни задници - UFO: Enemy unknown, може да се сравнява единствено с успеха на филма "Извънземното". Това ще бъде четвъртата част на поредицата, която бе в застой прекалено дълго време. Неуспехът за сътворяването на 3D вариант на играта предизвика много отрицателни мнения у феновете заради замразяванео на проекта. Дългогодишното чакане обаче най-накрая ще дари с плодове търпеливите - на хоризонта са очертава UFO: Aftermath. Наскоро из мрежата се разчу, че в крайна сметка пичовете, правещи играта, са си намерили разпространител - Cenega.

Българска добавка за FIFA Football 2003

Съвсем скоро може да очакваме българската добавка към FIFA Football 2003. Патчът, който ще добави отборите от Висшата ни лига, отново се разработва от български пичове. На сайта им - http://fifa2002.hit.bg, можете да намерите допълнителна информация, а ето и новостите, който ще присъстват в него: В новия пач ще има всички отбори от Висшата лига с техните оригинални състави за сезон 2002/2003 и оригиналните им. Екипи, емблеми, спонсори и т.н. Левски ще играе в Шампионската Лига, а ЦСКА и Литекс в Купата на УЕФА. Ще можете да играете с ЦСКА и/или Левски в Club Championship и да мачкате чуждите грандове наред. Ще присъстват и отборите от Първа Лига с които ще можете да играете Сезон (за съжаление е невъзможно да преминавате в Първа Лига след това) Ще присъстват български реклами, феновете ще пеят песните на отборите (или поне тези на Левски и ЦСКА), ще има по 8 вида знамена за всеки отбор които ще направят преживяването още по-пълно. Екипите на рефериte също ще бъдат еднакви с тези на български рефери. Ще има нова топка. Програмата за мачовете ще е еднаква с тази обявена от БФС за сезон 2002/2003.

Приходите на EA

EA публикуваха годишния си рапорт относно техните приходи през 2002. Според документа, компанията и всичките и подразделения са спечелили 1 234 000 000 долара, като близо половината от тях са от продажби на територията на САЩ, а другата половина - в Европа, Централна Азия и Япония. 5 игри, разпространявани от EA са преминали границата от 1 милион продадени копия - Fifa Soccer 2003, Harry Potter and the Chamber of Secrets, The Lord of the Rings: The Two Towers, NBA Live 2003 и James Bond: Nightfire. Някои от по-интересните заглавия, които EA ще пуснат на пазара през тази година са шестият поред експанжън (без да броим Deluxe и Online версиите) за The Sims за PC, наречен Superstar, Gamecube и Xbox версиите на оригиналната игра, ново заглавие от серията Need For Speed, както и The Lord of The Rings: Return of the King за всички платформи на пазара. За съжаление бе обявено и затварянето на много от по-малките студиа, намиращи се под крилото на Electronic Arts, между които и Westwood Studios. Една част от работещите там ще бъдат съкратени, а останалите - пренасочени към студиото в Лос Анджелис, което до края на месец Февруари ще наброява екип от 200 души, а до началото на лятото - над 500 човека. Разработката на игри от всички лицензи на Westwood ще продължи, а скоро ще разберем и за техния нов проект (C&C Generals е разработваната от EA Pacific). На въпроса дали EA се канят да си разделят част от Vivendi с Microsoft, от там отговарят с категорично не...

Savage бета тест

Комбинирайки реално-времева стратегия с екшън от първо лице, Savage обещава да бъде нова и революционна стъпка в мултиплеър игрите. Ще можете както да командвате бойните деиствия от в класически RTS стил, така и да се впуснете в мелето като редови войник. Незнам защо пичовете продължават да го изтъкват като уникалност, след като наскоро излезе мод за Half Life със същата концепция, пр и това чудесно реализирана - Natural Selection. Знаете как е в маркетинговите отдели... Важното в случая е, че S2 Games започнаха да приемат данните на желаещите да участват в бета-тестинга на Savage. Ако сте мераклии адреса за записване е http://beta.s2games.com

WarCraft III Reign of Chaos 1.05

Blizzard пуснаха нов пач за Warcraft III: Reign of Chaos, ъпдейтващ играта до 1.05. По всичко личи, че те неуморно следват стъпките на StarCraft, където положението с кръпките беше идентично. В него няма никакви съществени промени и той като цяло има козметична функция. В него се включват и всички промени от досегашните пачове. Както и досега, сейвовете и най-вече записаните игри на предишни версии са несъвместими с новата.

След като по ред причини пропуснахме една-две класации, се взехме в ръце и ето ви и първата за тази година подредба на най-продаваните игри на територията на САЩ за периода от 12-ти до 18-ти Януари. SimCity 4 очаквано дебютира под номер едно. The Sims Online отпада от челната десятка, което е изненадващо - шестте игри и делукс версията продадоха 16 милиона копия за 3 години, а онлайн братчето им за един месец успя да се пласира само в 108 000 бройки... Явно на хората не им се дават **пари**, само за да си чатят през някаква игра, пък била тя и Sims. По-долу ще намерите и цялостното подреждане:

Най-продавани PC игри на територията на САЩ - 12.01 - 18.01

1. SimCity 4 - Electronic Arts - **дебют**
2. The Sims Deluxe - Electronic Arts - **-1**
3. The Sims Unleashed - Electronic Arts - **-1**
4. Zoo Tycoon - Microsoft - **-1**
5. Harry Potter and the Chamber of Secrets - Electronic Arts - **+3**
6. Roller Coaster Tycoon 2 - Infogrames - **без промяна**
7. WarCraft III: Reign of Chaos - Vivendi - **+3**
8. Age of Mythology - Microsoft - **-3**
9. Zoo Tycoon: Marine Mania - Microsoft - **повторно влизане в класацията**
10. Battlefield 1942 - Electronic Arts - **повторно влизане в класацията**

Counter Strike
ma3x
LEAGUE
2003
WarCraft
Unreal Tournament

МАТРИЦАТА

Само в компютърни клубове "Матрицата" имате възможност да участвате в елитните турнири "Matrix League". За победителите има страхотни награди. За повече информация - http://leagues.ma3x.net

МАТРИЦА I - ул."Крум Попов" №64
МАТРИЦА II - бул."Янко Сакъзов" №14
МАТРИЦА III - ул."Неофит Рилски" №70
МАТРИЦА IV - ул."Бистрица" №2
МАТРИЦА V - Зона Б5, бл. 8А
МАТРИЦА VI - Младост II, Деница

P3
Новата българска игра

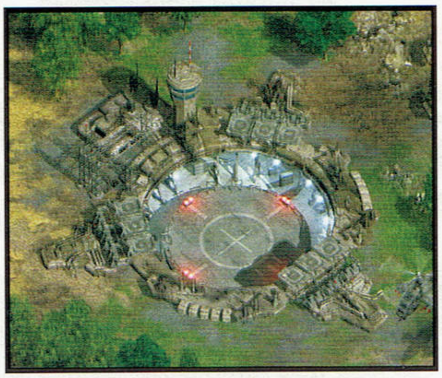
Моля за извинение.

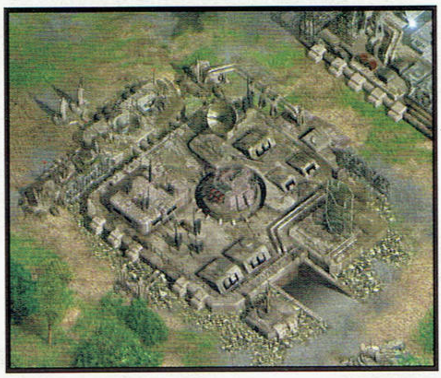
Вас – читателите и вас, момчета – за които ще стане дума в следващите редове.

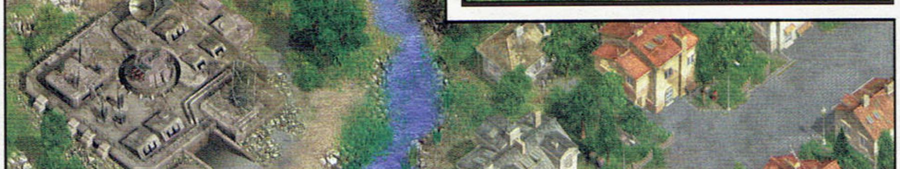
За това, че минаха почти 2 години, откакто по P3 реално се работи, а не сме казали и думичка за проекта. И за това, че няма да успея да напиша статията така, както заслужава да бъде написана. Но нека я караме поред...

Преди още в Haemimont да се започне работа по Tzar двама души искат да направят игра. Решават да направят игра.

Случайността ги събира в icq. Заприказват се, опознават се, обменят идеи. Всъщност, ако ги попитате вероятно и те самите няма да си спомнят как точно е започнало всичко. Няма да ровим щателно в миналото, нека го оставим както си е – романтично оцветено в спомените. Точно каквото трябва да бъде.







По-важното е, че познанството между Петър Димов и Георги Николов поставя началото на работата им по игра, която условно наричат P3.

Моделът им работа в началото е просто друг начин да наречеш хаоса.

Петър се занимава с програмистката работа, Жоро е художникът и 3D дизайнерът. Първият живее в Пловдив, вторият в София.

И двамата имат други професионални задължения, които ги хранят.

В един момент – съвсем закономерно – всичко отива в кошчето!

Точно в този момент започва и истинската работа по P3.

Точно тук започва и истинската статия.

Дами и господа, с удоволствие и респект ви представям:

Петър Димов

(www.mmltd.net)

Програмист, сред светилата на C++. Съсобственик в "Мултимедия" ООД – гейм-студио, основано през 1997. Първата игра, с която доказва способностите си е **"Soccer Challenge"**, по поръчка на TopWare (Германия). Следва разработка и на рейсинг engine.

Георги Николов

(www.5th-degree.com)

Художник, 3D аниматор. Съсобственик в "5-th Degree" – студио за компютърна графика, основано през 1994. Специалист в 3D модели, анимация и специални ефекти. Единствен създател на клипа на БТР "Сянка".

Заедно те съставляват P3 team. Сериозната им работа по играта започва някъде през 2000-та година. След – метафорично казано – разчистването на бюрото от всичко струпано върху него, за което стана дума в уводните ми думи, двамата решавата да подхванат работата по правилния начин. Като начало, наред с писането на енджина от Петър, Георги се залавя с основата – тероените. Създава над 250 терена, включително пустинни, зимни, планински. Само по себе си доста труд, като за сам човек. Но това е просто началото. Следват пътищата, после идват и дърветата. Дръвчета и храстчета за всички видове климати. Над 1000 (!!!) дървета са нарисувани до момента (за справка – в обикновена игра са 30-40) – широколистна и иглолистна растителност, равнинна и високопланинска, пустинна, храсти и какво ли още не, а работата по тях продължава. Защото, освен всичко останало, всеки обект следва да може да бъде разрушен, а това изисква съответното визуализиране. С други думи дърветата трябва да станат смъртни, да можеш да ги подпалиш, например. На по-късен етап са създадени сградите (почти всички вече са готови), някои от моделите на единиците в играта. В това време енджинът еволюира и постепенно придобива завършеност. За нещата се мисли в детайл и дълбочина. В момента енджинът позволява динамично адаптиране на растителността промени в температурата и влажността (респективно към надморската височина – това е илюстрирано на филмчето към диска). Имате даден терен, задавате му температурни стойности и влажност и той се изпълва с подходящата растителност, променяте ги и като с вълшебна пръчица дърветата се превръщат в палми, после в иглолистни, покрити със сняг и т.н.

Разработената particle-система позволява красиви експлозии.

Движенията на юнитите вече имат известна завършеност, дори се подчиняват на инерцията.

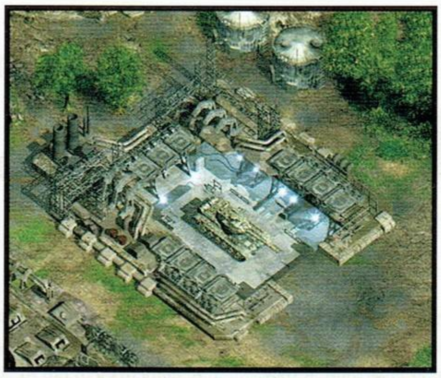
Сега е моментът да кажа, че играта ще е псевдо 3D, тоест – чисто 2D, създаващо илюзията за триизмерност на единиците и обектите. За разлика от 3D-то, където обектите са изградени от полигони и са действително триизмерни, тук се налага всеки обект да бъде заобиколен от достатъчен брой "точки" и погледнат от всяка една точка той да бъде унагледен по адекватен на гледния ъгъл начин. В противен случай обикаляйки дърво, да речем, просто ще видим една плоска, двуизмерна картинка, лепната нелепо в пространството. Това е един от основните проблеми в 2D-то. Да вземем Зеалота в StarCraft – за да се визуализира движението му, обръщането в една или друга посока, са използвани 6 от въпросните "точки". В играта на българите те са 32! Това означава, че можем да очакваме движението на един хеликоптер във въздуха, накланянето му напред и назад, в страни и въртенето около остта му да бъде дотолкова плавно, че човешкото око да не успее да долови измамата.

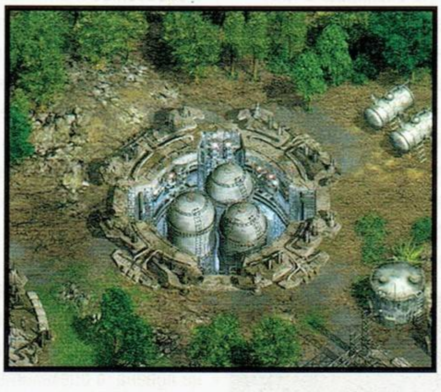
Както ще се убедите и от приложените снимки, които – държа да отбележа – са реален in game и не са подлагани на никаква допълнителна обработка с Photoshop, играта изглежда брутално добре. Все едно не е българска, по дяволите ;-)...

Ето малка част от интервюто ми с Жоро, в което обсъждахме точно тези въпроси:

Freeman: *Защо 2D? Днес всичко се юрна към 3D-то, но 2D-то, според мен, е абсолютно достатъчно, за да се достигне желания ефект. Защо се спряхте от идеята да направите 3D игра?*

Жоро: Няма начин в момента да направиш толкова детайлен юнит в 3D. И се предполага, че в известно бъдеще няма и да има. За играта се съди от геймплея, а не дали е 2D или 3D (отнася се за стратегиите). Освен това и в 2D игра могат да се вкарат готини ефекти. Възможно е, понеже партикъл системата върши същото, което би вършила и в 3D игра. Няма само динамични сенки. Тук движението на сянката ти е рендната. И ако искаш сянката да ти се върти, трябва да го рендираш от всички страни. Имаме 32 камери - бая плавни са ни движенията. Мислихме да имаме 64, но се отказахме.

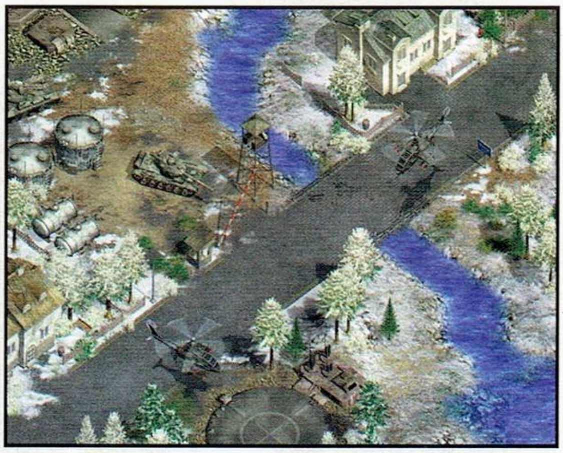




Freeman: *Има ли предимство в 3D-то по принцип?*

Жоро: Ами нашият хеликоптер, за да излети например, той тръгва направо нагоре. Но ако искаш да го завъртиш излитайки, ти е нужно да имаш и 32 камери, за да постигнеш нужния ефект. При 3D-то, ти правиш това, без да имаш проблеми и без да е нужно да заемаш от паметта на видеокартата.

Но пък едното си е за сметка на другото - сега ще си имаме сграда с хиляди детайли, а не 5 текстурки на кръст.



Freeman: *Как ще се смесите в системните изисквания?*

Жоро: В момента, в който излезе играта, няма да има компютър, на който играта няма да тръгва.

Freeman: *Ще можете ли да направите деформации по терена?*

Жоро: Принципно не е проблем, но още не сме решили дали ще има. Главните сгради са направени. Има работа като за целия китайски народ. Идеята е, когато си строиш някой юнит, да виждаш в действителност как се строят самите единици, което всъщност означава, че трябва да имаш анимация за всеки отделен юнит.

Freeman: *Ми вие ще се сгърчите от бачкане, бе!*

Жоро: Ми да.

Не съм виждал толкова развеселен от факта, че ще трябва да се изчекне от работа човек. Което в най-висша степен всъщност разсея скептицизма ми, че двама души могат да направят игра на подобаващо ниво. Направеното до момента никак не е малко, но предстоящото е колосална като количество работа. Тепърва предстои да се придаде завършеност на сценария, да се развие концепцията на битките, да се постигне баланс, да се озвучи, да се направят филмчетата... Засега инфото, което ни отпуснаха е, че историята ще се върти около две съседни воюващи държави. Главният герой е военен, израсъл в погранично селище. Момчетата определят играта като стратегия в реално време. Идеята е доста интересна защото в Р3 де факто няма да има ресурси. Вместо това играчът ще разполага с определен "бюджет" на разход на енергия в секунда. Строенето на сгради и единици ще изисква енергия. Това, по личното ми мнение повече доближава Р3 до тактическите игри, но хайде да не избързваме излишно. Повечето единици ще са близки до реалната бойна техника - танкове, хеликоптери - но ще има и футуристични "залитания". Расите, разбира се, ще са две. Сериозно ще се работи по мултиплеъра. Авторите прекрасно знаят кое решава дългия живот на всяка една игра.

Перфекционизмът се гони във всяко едно отношение.

В тая връзка не мога да се сдържа възхищението си от решението в играта да няма нито една "кът сцена" с енджина на играта. Всичко ще е "фул моушън видео"! За по-младите ни читатели, незапознати с техническия жаргон, пояснявам – това е същото, като cinematics-те в WarCraft III.

Единственото, с което мога да завърша е надеждата. Надеждата, че силите на Петър и Жоро ще стигнат, за да отидат до края. Да прекрачат граничния синур. И когато се обърнат назад да видят изминатия път, пътят, напоен с безсънните им нощи. А там където стъпките им са оставили отпечатъка си, да са разцъфнали цветя.

На добър път, момчета. И успех!

Freeman

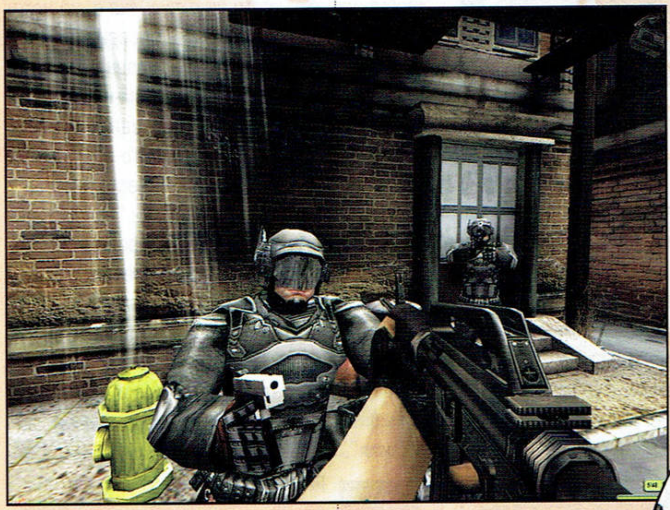
Devastation

Автор: Ikarus

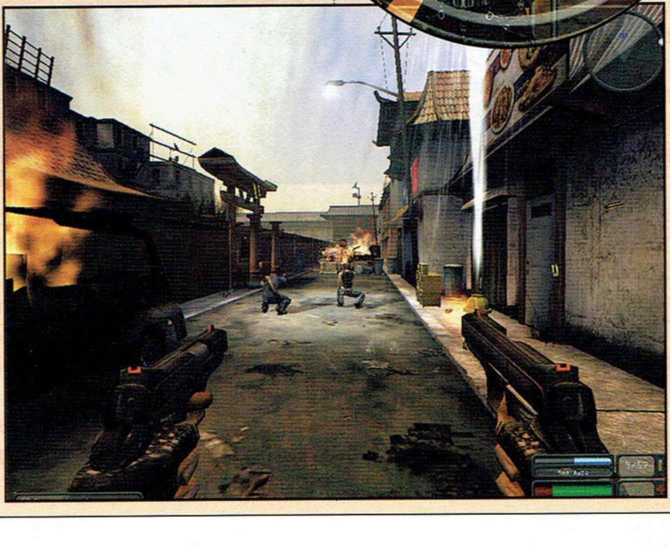
Производител: ---
Разпространител: ---
Жанр: Екшън от първо лице
Сайт: ---
Дата на излизане: 2003
Очаквания: Големи

Басът е десет, десет и нещо. Мощно боботене на двигатели ме откъсва от чудесния сън; два патрулни хеликоптера на корпорацията прелитат ниско в търсене на нещо подозрително.

Какво си мислят, че ще постигнат? Разрушената част на града принадлежи на Съпротивата. Не могат да ни изкарат оттук толкова лесно. Изругавам под нос си и се изправям. Кръстът отново ме боли зверски. Да, през зеещата дупка от артилерийски снаряд в стената определено подухва. Поглеждам графика си за деня. След половин час имам среща с няколко приятели - ще ходим да взривим една от преработвателните инсталации, на която сме хвърлили око отдавна. После трябва да мина през кварталния магазин: бронежилетката ми е съвсем прояДена от куршуми, а утре Сузи има рожден ден и съм и обещал автоматична карабина. За патрони пари няма да останат съвсем. Май ще трябва да "взема назаем" малко от силите за сигурност на Корпорацията. Със забързана крачка се отправям надолу по порутеното стълбище. Старата рана в крака не пропуска да напомни за себе си. Поредният ден... Дано не ми е последен.



Предполагам не съм единственият, който си пада по постапокалиптични сценарии. В тях има нещо черно и безнадеждно и същевременно - жизнеутвърждаващо. Непрестанните престрелки по улиците на полуразрушени градове, потънали във водовъртежа на анархията, където новият ден е просто поредното предизвикателство, крият в себе си романтичната привлекателност на една действителност, в която технологичният прогрес съжителства със законите на джунглата. Злокобните, мрачни картини на опустошеното бъдеще ме изпълват единствено с желание да съм там. Отхвърлил лицемерните закони на обществото - хищник или жертва - в зависимост от това, колко добър се окажа. Поръсете всичко това с малко глобални интриги, нелегални нано-технологии и зли корпорации за вкус, добавете кибер-пънк атмосфера и интересен сюжет и ще добиете относителна представа, какво обещава Devastation.

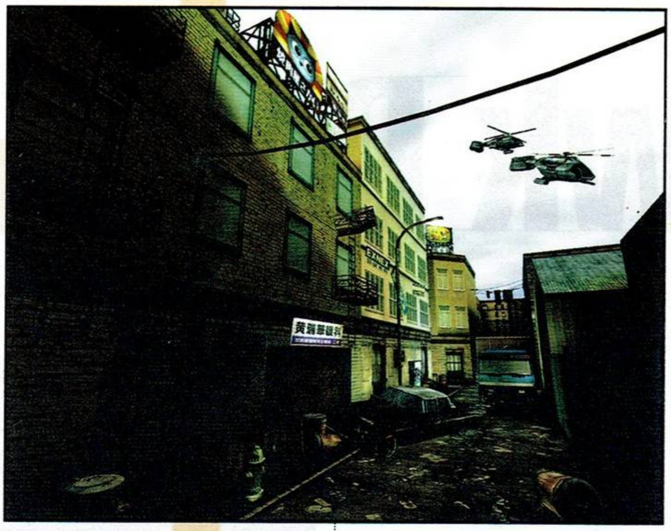


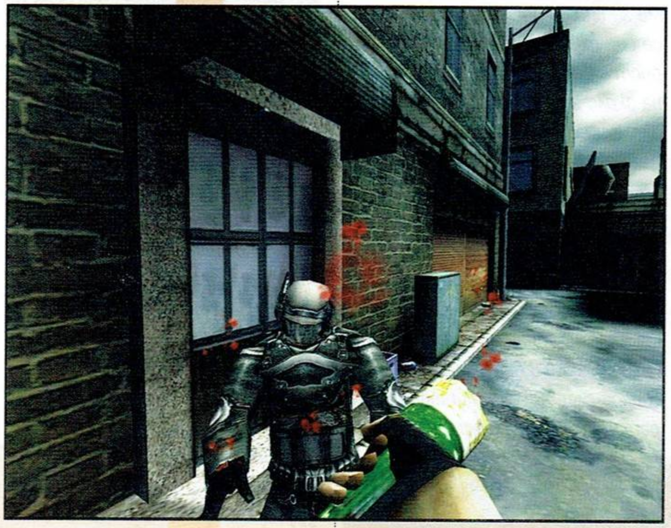
Историята

Годината е 2070. Светът е преживял ужасна война, макар и не ядрена, а оцелелите живеят в страх. Държавите са опустошени и разделени на части (като Реформираните Американски Територии), над който властват алчни и безскрупулни корпорации. Те налагат волята си с помощта на частни армии, наречени "умиротворителни" отряди, който с готовност взривяват всичко по пътя си и застрелват всеки гражданин, който ги погледне накриво. Човешките права са мит. Единствено отделни въоръжени банди от иначе-мислещи хора все още се съпротивляват на новия ред. Един от тях е и главният герой - млад и енергичен боец на съпротивата, който по неясни причини доста прилича на Eminem. Заедно с верните си другари той е готов на всичко, за да може да живее свободно без да се крие до края на живота си, стискайки пистолет в ръка.

Играта

FPS (First Person Shooter), обещаващ да предложи много високо ниво на интерактивност. С почти всеки предмет от околната среда ще може да се взаимодейства. Бутилките, например, ще могат да се чупят и да се използват като оръжия. Същото важи за металните тръби, дървените талпи и всякакъв друг боклук, който се въргаля по улиците на полуразрушените градове. Да, годината е 2075, а вие ще нападате враговете си с парчета от летви. Яко е, по дяволите. Разбира се ще има има и богат набор от конвенционални, реално съществуващи оръжия, като се започне от помпи и картечни пистолети и се стигне до тежки щурмови карабини и други тежки, скорострелни пособия за умъртвяване на враговете (общо над 30). Devastation ще ни даде възможност да постреляме и с оръжия, които към днешна дата са в процес на разработка, както и някои абсолютно футуристични джаджи. Най-интересна-



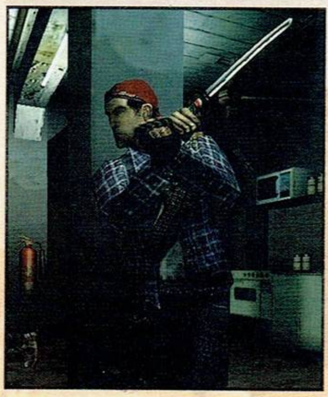


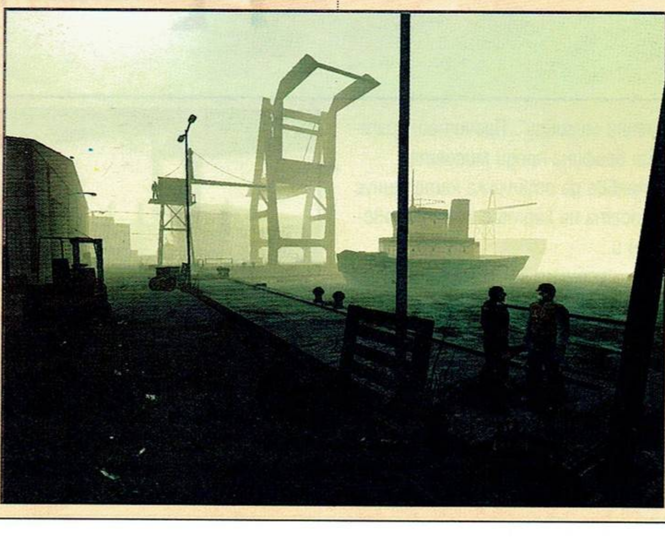
та от тях е дистанционно управляван гризач, с чиято помощ ще шпионирате, иначе недостъпни места. Това ще внася и лек стелт елемент в някои от нивата. Самите те ще бъдат над 20 и ще ви пренесат през множество локации по целия свят. В началото плавно ще разгръщат действието, като към края вече няма да провеждате солови акции, а ще бъдете придружен от верни съмишленици и самия геймплей на този етап ще наподобява повече този на отборен екшън. Леко предубеден съм към подобни решения, не са едно и две заглавията, доказали, че написването на свестен Изкуствен Интелект на придружаващите играча компютърни съекипници е твърде непосилна задача за програмистите. Авторите обаче твърдят, че правят всичко възможно в черепните кутии на съратниците ви да има нещо много повече от стайна температура, а действията им да не съответстват на реакциите на мутирали интелигентни зеленчуци (справка: Daikatana - бел. ред.). С други думи можем да очакваме, че придружителите ви ще взимат адекватни решения.

Изкуственият интелект на противниците също ще е напълно задоволителен - ще разполагат с виртуално зрение и най-вече слух, ще работят в екип. И тук интерактивността ще има реално отражение върху геймплея - можете да хвърлите празна консервена кутия, за да отвлечете вниманието на пазачите, или да нахвърляте малко боклук, за да не бъдете изненадани в гръб докато дебнете. Всичко това е възможно благодарение на специално модифицираният физичен енджин, който ще предразполага към по-реалистична и завладяваща околна среда. Съществен принос за това ще има и графиката. Играта използва последната графична платформа на Unreal, макар че самата разработка е започнала още със старата. Разработчиците от Digitalo имат богат опит в работата с Unreal. Първите им стъпки в гейм индустрията включват работа по неиздадено допълнение за Unreal, както и още няколко други мода. Добре познавайки неволите, свързани с разработката на модове, те ще осигурят удобен едитор и добро количество готови материали, които да дадат летящ старт на кандидат дизайнерите.

При мултиплейъра, освен стандартните режими ще станем свидетели и на някои нови отборни вариации. Наличието на наистина голям брой оръжия, както и добрата физика, определено ще създадат една по-различна и интересна отборна атмосфера.

Като цяло Devastation е едно доста обещаващо заглавие, което ще очаквам с интерес.





PC версията на TOCA със стерео визия

Предстоящият *TOCA Race Driver* ще използва три-екранните функции на *Matrox Surround Gaming*, което ще позволи играта да бъде гледана на 3 свързани монитора. Целта е да се даде възможност на играча да се почувства вътре в колата, като левият и десният екран показват съответнитегледки през левия и десния странични прозорци. Според Гавин Рейбърн, продуцент на сериите, това не само дава ново чувство при шофирането, но и помага на играча да прецени по-добре позицията си, спрямо опонентите на трасето. *TOCA Race Driver* се очаква на европейската PC сцена в началото на тази година, а по-късно и в САЩ.

DARK ANGEL
е готов

Играта на **Vivendi Universal**, *Dark Angel*, има насрочена дата на излизане за този месец. Базирана е на телевизинния сериал на *Джеймс Камерън*, с *Джесика Алба* в ролята на специално тренирания супер войник Макс. Играта ще се разпространява за PC, X-box и PS2, и ще предостави 25 мисии съчетаващи в себе си промъкване и бой. *Джесика Алба* и *Майкъл Уедърли* (играещ Logan, който се явява наставник на героинята) са дали гласовете си за озвучаване на виртуалните си "аз". Играта ще включва и галерия с *Джесика Алба*, интервюта с актьорите и допълнителни бонификации.

Допълнение за ZOO TYCOON

The Atlantis Theme Pack е името на новото допълнение за зоологическата игра *Zoo Tycoon: Scuba Mania*, което може да бъде свалено от официалния сайт. *Scuba Mania* включва ново магазинче за сувенири, няколко нови подводни руини, стена, декоративни огради, статуя, урна и арка, както и нови животни - баракуда и водолаз (хе-хе). За инсталацията е нужна *Zoo Tycoon: Marine Mania*, или 10.9 ъпдейта на *Zoo Tycoon*, който също може да се изтегли от официалния сайт.

Нов Jedi Knight Shooter?

HomeLan Fed раздухаха пикантерията, че **Activision** са подготвили продължение на *Star Wars: Jedi Knight: Jedi Outcast*, което се очаква да излезе до средата на 2004-а година. Няма официално потвърждение на това съобщение, нито се знае, какво заглавие ще има този продукт. Може да бъде *Dark Forces IV*, *Jedi Knight III*, или *Jedi Outcast II*. Или пък *Вятър и Мъгла*...

Delta Force
Black Hawk Down

Автор: Guererro&Master

Производител:	Novalogic
Разпространител:	Novalogic
Жанр:	Екшън от първо лице
Сайт:	www.novalogic.com
Дата на излизане:	2003
Очаквания:	Големи

Демото на *Delta Force: Black Hawk Down е вече факт!* Това бе първата ми мисъл, докато гледах с нетърпение едва точещата се инсталация. Дългите месеци бдение около сайта на Novalogic, придружени от черни съмнения, свързани главно с въпросите „Кога?" и „Дали?" бяха вече зад гърба ми. За да разсея и твоите ще се постарая да бъда кратък и информативен:

Да, ще има *Black Hawk Down* за PC в близките месеци.

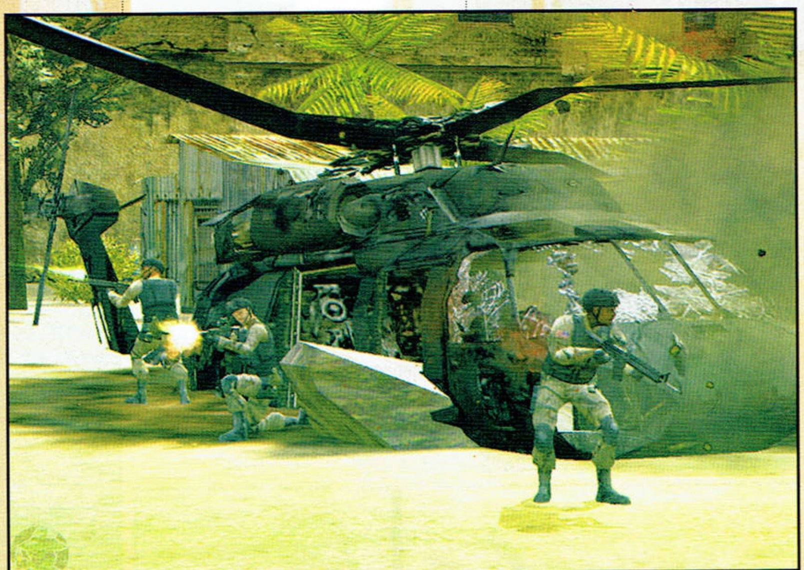
Да, той отново представлява тактически шутър от първо лице, в който ще изпълняваш мисии в ролята на войник от подразделенията Delta на US Army.

Да, ще има мащабни нападения с джипове, вертолети и лека бронирана техника срещу многократно превъзхождащ (главно по численост) противник.

Да… ще се наложи ъпгрейд на старата щайга.

А сега малко по-подробно.

Действието се развива в Сомалия през 1993 г. Американците предприемат операция „Restore Hope" в град Могадишу, целяща да елиминира някакъв местен лидер, който мъти водата. Който е гледал филма на Ридли Скот знае за какво става дума. Командосите закъсаха и трябваше да си пробиват път през целия град, гъмжащ от разбеснели се, въоръжени до зъби сомалийци, прикриваха ги от въздуха с хеликоптери, хеликоптерите падаха, оцелелите се опитваха да помогнат на ранените, превръщаха се в ранени, после и в мъртви – истински ад от олово и снаряди и пълно фиаско на американския военен гений.



Същата тази вихрушка от действие е пренесена на монитора.

Това, което виждам на екрана си е един почти съвършен...

„А, копеле, я виж как изкуствено са наредени тези храстчета!"

...симулатор на...

„Кънтър Страйк, това е Кънтър Страйк!"

...военни действия, по дяволите!

Единственото ниво в демо версията ни отвежда в самото начало на военната операция. Задачата е да спасиш група заложници от лапите на т.нар. „племенни милиции". Прочиташ краткия брифинг преди мисията (трябва да отбележа като минус липсата на карта с waypoint-овете) и...

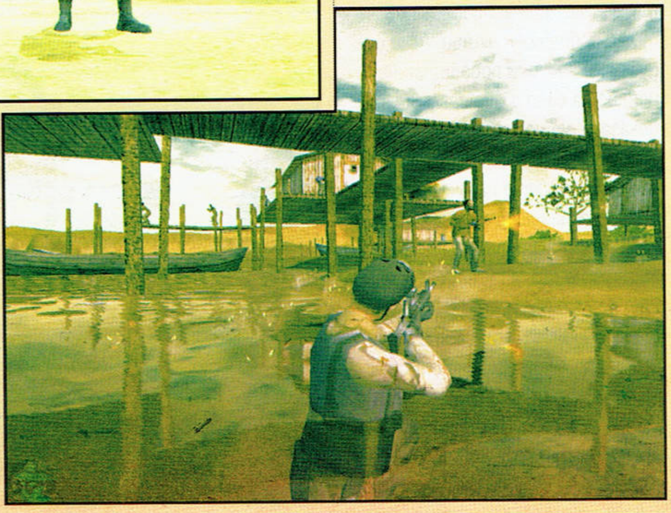
...усещаш как хеликоптерът виси. Ти и трима войници се носите към града, разположени в металният търбух на машината. Под краката ти препуска пустинята. Наближавате ниските кирпичени постройки и от съседния хеликоптер се чуват изстрели.

Дясното ти око допира оптическия прицел. Сега! Откатът е пренебрежимо слаб. В окръжността на прицела виждаш пясъчното гейзерче, изригнало до крака на мишената. Не падна. Нямаш време за втори опит. Хеликоптерът се снишава и с невероятна скорост навлиза във въздушната зона около града. Пространството около теб започва да трещи. Отдолу е самият ад. „Господи, толкова са много!" Пръстът ти обгръща спусъка. По улицата бяга тълпа цивилни. Неволно застрелваш един от тях. Няма време за разкаяние. Всичко утихва за момент, след това пилотът прави плавен завой и ви връща обратно. Откос след откос. Мишените падат. Грохотът нараства. Боботенето на ротора, радиото, изстрелите... лишават те от слух. Корпусът на машината се тресе от попаденията на враговете. Внезапно от голямата постройка вдясно се проточва димна следа. Вертолетът пред теб започва да губи височина. Пламъци, взрив. Пилотът завърта вертолета около оста, за да избегне втората ракета. Забелязваш стрелец, но скоростта е прекалено голяма за да го вземеш на прицел. На следващия заход го елиминираш, също и този в двора на голямата сграда и този от другата страна на улицата. Съпротивляващите се започват да оредяват след всеки заход на малкия хеликоптер...

Атмосферата в играта. Вече ви е ясна. Надявам се да съм я предал достоверно дотук. Останалото ще го преразкажа.

В крайна сметка се приземявате в двора на сградата с заложниците.

Ти и още трима души (вместо от двама, както беше преди)



щурмувате постройката. Както и в предишните части, номерът е да се промъкваш бавно и внимателно да обхождаш непознатите пространства. Ако не си отваряш очите на четири нищо чудно да те разстрелят като куче. Смъртта настъпва след не повече от три изстрела, в която и да е част на тялото. Здравословното ти състояние е онагледено с различни цветове. *Зелен* – здрав и напращял си като нитратен зеленчук; *жълт* - леко са те пернали с куршум, *червен* - тежко ранен си и не ти остава дълго, ти си в челюстите на смъртта, приятелю – тя не се притеснява от нивото на нитратите.

Не мога да си спестя една критика тук – твърде много аптечки има из нивото, доста лесно е така. Надявам се, че в крайния вариант авторите ще променят това, но се съмнявам да го направят. Доста са и разпръснатите сандъци с амуниции.

Управлението е запазено същото, добавени са движения като навеждане наляво и надясно, подобни като във SoF и доста удобни за надзъртачи като мен. Оръжията отново са взети до едно от реалността. И личното ми мнение е, че те са най-добре пресъздадените като звук и характеристики оръжия в шуутър. Delta Force: Black Hawk Down ще заема златната страна между прекалено мудните, стелт-ориентирани игри като Ghost Recon и псевдореалистичните (но пък доста динамични) МОНАА и SoF.

Графиката. След *Black Hawk Down* вече никой няма да мърмори, че всичко изглежда пикселизирано или размазано в далечината. Графичната платформа е силно модифициран *Comanche 4* енджин, гарантиращ огромни открити пространства и заглადени 3D обекти и визуални ефекти, ако не на перфектно, то поне на добро ниво. Лошото е, че *Black Hawk* ламти главно за процесорна мощ. Проведох опити на различни системи и резултатът за съжаление е неутешаващ. Няма много голямо значение дали си екипиран с GeForce 2 MX, GeForce 2 GTS или GeForce 4, важното е гигахерците да са повече от един, а още по-добре - от два. Въпреки, че съм голям почитател на „Делтите“, трябва да призная, че има доста неща, които ме раздразниха. Няма да говоря за бъговете, те може и да бъдат оправени (ама за кога?), но фактът, че скриптираността се забелязва с просто око, най-малкото не говори добре за нея. Добре поне, че не те кара да се чувстваш воден за носа. Свободата на действие е едно от нещата, с които поредицата винаги ме е впечатлявала и привличала. Мисля, че и в *Black Hawk* тя ще е налице в достатъчна степен. Към **Изкуствения Интелект** нямам забележки. Съекипниците ти може и да са глупави, но все пак ти пазят гърба, където и да ходиш, а това за добър командос като тебе би трябвало да е достатъчно.

Заключение и лично мнение. В моята игрална вселена ще има едно име и то ще е *Delta Force: Black Hawk Down*. Кармак може да се хване за големия снайпер.

P.s. Наскоро чух един много забавен виц. *„Black Hawk Down* прилича на *Counter Strike, защото в него има flash bang“*. Ха-ха-ха (смях в залата), ха-ха-ха (смях из коридорите), ха-ха-ха (смях на двора), ха-ха-ха (смях по улиците), хи-хи-хи (злобен кикот от ъглите), ХА-ХА-ХА (това беше и моят смях)...

НОВИНИ

Full Throttle 2

Осем дълги години изминаха от първата ни среща с Бен – огромният рокер с ъгловатата мутра, който е главният персонаж в този екшън адвенчър. Тези, които си спомнят *Full Thortlle* знаят какво уникално приключение, разкъртващо устоите на детската психика и изтръгващо гърлен смях на прясно мутирали гласчета в 3 след пулонощ, бе тя. Според информацията спусната от **Lucas Arts** новият Бен ще е 3D, а играта ще е наситена с екшън елементи и стандартни кръчмарски схватки (все пак говорим рокери). Освен като средство за придвижване и всяване на смут ще можете да ползвате мотора си и като оръжие. Рокерите са представени като рицарите на новото време. Вместо коне се яздят мотори, вместо копия размахват вериги и бати. Звучи хубаво - ще почакаме и ще видим.

Epic подготвят bonus pack за UT 2003

Върху bonus pack-а се работи усилено и той вече е напълно готов, но в момента е на етап бета-тест. Преди да бъде пуснат на пазара **Epic** възнамеряват да ни удостоят най-после с дългоочаквания patch, който трябваше да промени из основи играта и ще е необходим за инсталацията на bonus pack-а. Впрочем **Digital Extremes** също работят над bonus pack, така че явно ще се радваме на два.

CODEMASTERS се отказват от THE BITMAP BROTHERS

Новата стратегия на **The Bitmap Brothers**, *World War II: Frontline Command*, загуби своя издател, съобщи британското списание **CVG**. Сега **Bitmap Brothers** търсят нов издател, който да пусне готовия продукт на пазар до средата на 2003г.

На CPL WINTER без DE_PRODIGY

В света на кибер игрите всичко тече, всичко се променя, същото важи и за CPL. *Frank Nuccio* заяви, че на **CPL Winter** няма да я има дорбре познатата на всички карта ***de_prodigy***, която досега бе една от най-популярните турнирни карти за CS. Причината е проста. Има твърде малко възможни комбинаци за терористите. Вместо prodigy ще се играе на ***de_clan_mile1***.

Tropico 2 Pirate Cove

Автор: Snake

To: "Dobrin Jordanov" ‹goodman@ne_osobeno_silent_assassin.com›
Subject: Proekt Tropico 2
Attachments: *karta_na_ostrova.jpg* (25k); *posledni_tarifi_na_organizaciata.txt* (55k); *lepa_brena_naked.jpg* (985k)

Уважаеми колега,

Както се разбрахме ще замаскирам това свое писмо като представяне на компютърна игра. Директорът на затвора има неприятния навик да ти преглежда кореспонденцията и би ми било съвестно да прекараш отново две седмици в карцера, както последния път, когато ти пратих няколко доста прилични оферти за убийството на папата и надлежно скрита между 36-а и 37-а страница от последния брой на 24 часа шестцевна картечница, която да улесни бягството ти. Надявам се, че си в добро здраве и новият ти съкилийник вече не ти създава проблеми след като си поговорихте по мъжки за основните принципи на човешките взаимоотношения и след това му счупи двата крака и двете ръце, за да си сигурен, че те е разбрал. Предполагам не му е проблем да мести фигурите от шаха с уста, защото знам колко много обичаш да изиграваш по една партия преди лягане.

Но нека не се отклонявам.

Това, за което трябва да те информирам е задача с кодовото название Тропико 2 и твърде близка по идея с онова, което трябваше да свършим с теб преди две години на онзи тропически остров. Ето за какво става дума:

Очарователната и пренаситена с добри идеи и свеж хумор икономическа симулация Tropico съвсем скоро ще се сдобие със своя законен наследник, даващ на геймърите бленувания шанс да се завърнат отново на любимия си тропически остров. Само за да открият, че въпросният остров е претърпял някои много основни промени. Всъщност името е едно от малкото неща, които Tropico 2 заема от предшественика си. Очевидната причина за това е в смяната на фирмата производител – наместо от PopTop този път за нашето забавление ще работят пичовете от Frog City, а наместо комунистическа диктатура ще си имаме… пирати. Играчът ще поеме ролята на пиратски крал, който трябва да управлява населен с главорези остров. Авторите представят едно доста странно разпределение на 15 мисии, представляващи основната кампания в играта, защото първите 10 от тях ще представляват по-скоро нещо като обучаващ период и същинските предизвикателства ще бъдат представени едва в последните пет. Хм…

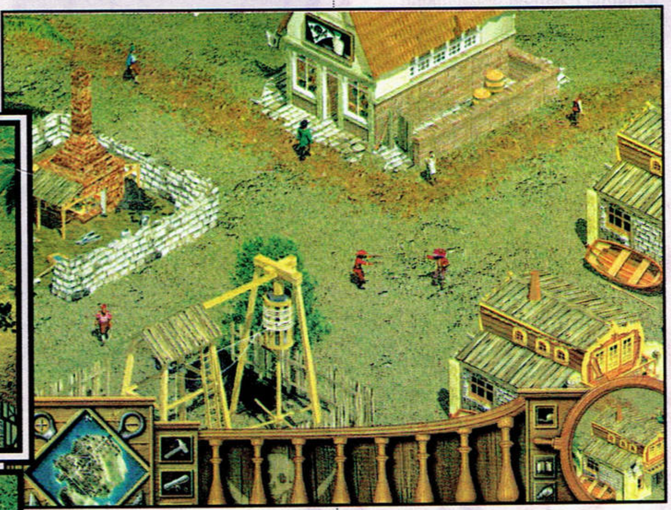
Иначе кампанията в играта ще бъде ситуирана някъде в края на 17 век и ще представлява умело преплитане на исторически факти и някои от най-популярните митове за морските разбойници.

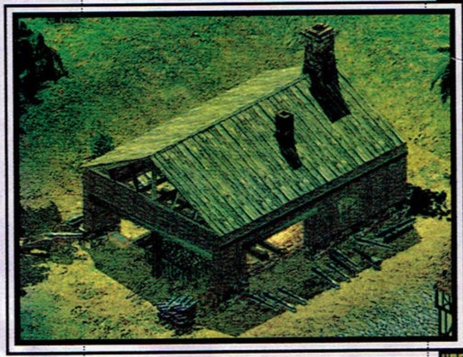
Производител: Frog City	
Разпространител: Take 2	
Жанр: Икономическа симулация	
Сайт: www.take2.com	
Дата на излизане: 2003	
Очаквания: Големи	

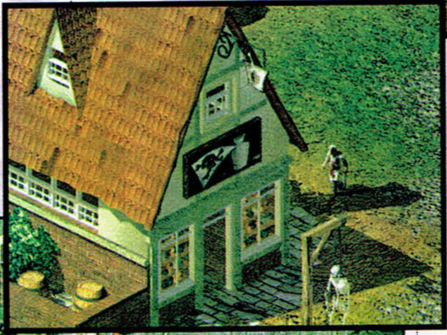
Основната идея за не особено благият управник се е запазила и тук. В крайна сметка, подобно на комунистическите диктатори и от пиратските такива не се очаква да са особено симпатични люде. Цялата икономика на острова ти ще бъде базирана – логично – върху приходите от грабежи.

Една от първите ти задачи ще бъде да построиш пристанище, да събереш добри екипажи и да екипираш няколко кораба, които да представляват лъжичката, с която бъркаш в буркана с меда на карибските богатства. Няма да имаш възможност да управляваш ръчно корабите си, но ще можеш да им задаваш предварително модели на поведение в битка, съобразени с въоръжението, екипажа и бронята им (като например да се приближат възможно най-близо до вражеския съд, за да го вземат на абордаж или да се държат на разстояние и да го обстрелват отдалеч).

В Tropico 2 ще има три нации,

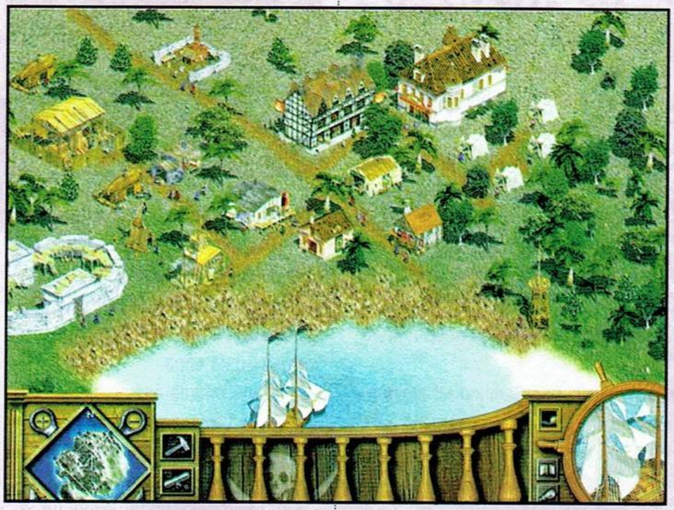






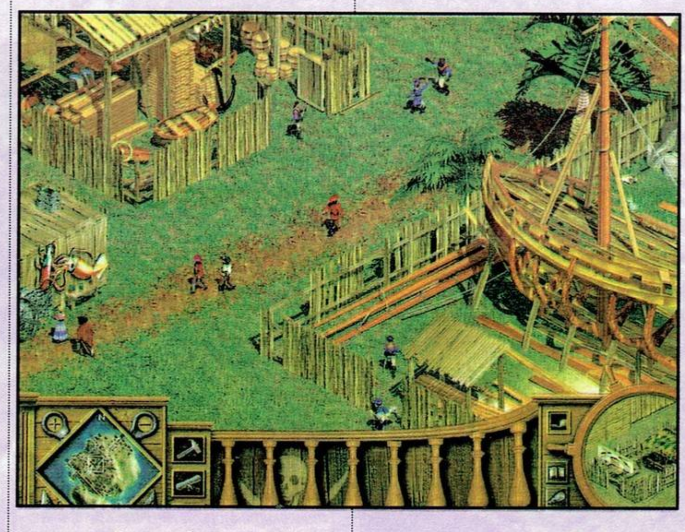
с които ще трябва да се съобразяваш по време на безчинствата си – испанци, англичани и французи като при добро желание и дипломатически усет можеш да станеш официален капер на някои от тях и да си улесниш значително живота.

Освен злато всеки успешен набег на главорезите ти ще осигурява и пленници, които да използваш като работна ръка. Понякога дори ще ти се налага да организираш отвличания на конкретни специалисти в области, от които кръвожадните ти подопечни си нямат и идея, като например птичар или пък майстор ковач, специализирал в изработването на мечове.



Което извиква на дневен ред въпроса с населението на острова ти. Както и в първата игра тук всеки пират ще си има серия от надлежно указани нужди и желания (в общи линии ограничаващи се с храна, спане, секс и хазарт), с които, като добър управник, трябва да се съобразяваш. Ако по някое време някой пират бъде налегнат от пристъп на силно недоволство той просто ще извади сабята си и ще се нахвърли на най-близкия човечец, за да си го изкара на него. Ако оцелее след побоя настроението на поданника ти най-вероятно ще се оправи.

Нека не забравяме обаче, че пиратите не са единственото население на острова. Пленниците също имат свои чувства и желания, които в общи линии са силно противоположни на пиратските. В Tropico 2 ще трябва да балансираш между високото ниво на анархията, поддържано от главорезите ти и така необходимото за кротките хорица спокойствие. И докато пиратите така или иначе ще се навъртат край теб, докато имаш злато, на пленниците ще трябва непрекъснато да им се напомня къде им е мястото, за да не забегнат. По два начина – чрез насаждане на страхопочитание (постигано основно чрез строежа на големи, предизвикващи респект, сгради) и страх (строене на палави неща като бесилки, зали за изтезания и пр). Ако някои от пленниците ти успеят да избягат това значително ще занижи реномето ти, но от друга страна ако успееш да ги заловиш на време и направиш екзекуцията им публично достояние имиджът ти ще се задвижи в правилната посока.



Както предполагам се досещаш – освен с населението на острова си ще трябва да се занимаваш и със строеж на сгради, които ще варират в четири основни посоки – изграждане на имидж (вече споменатите), места за живеене (логично), производство на разни пиратски нещица (от топове до папагали) и развлечение (които обикновено ще бъдат няколко различни вида в зависимост от предлаганите в тях услуги, като от теб се очаква да се съобразиш дали в съответния квартал трябва да издигнеш скован набързо бардак или пиратите там могат да си позволят елитен публичен дом).

Графиката на играта е единственият аспект, в който авторите чистосърдечно си признават, че не са внасяли някакви бог знае какви подобрения. Tropico 2 използва енджина на оригиналната игра, който все още изглежда достатъчно добре, за да не се притесняваме особено по този параграф.

Играта би трябвало да се появи на пазара някъде през април.

P.S: *Я да си ти го кажа и в прав текст, че като те знам колко разбираш от намеци – крайно ми е важно да успееш да се върнеш на работа до април. Трябва да очистим някой си Хенри Морган. Пътуването във времето вече е уредено и съм адски нетърпелив да проверя дали жените от онази епоха наистина са били толкова разюздани, колкото пише по книгите.*

P.P.S: *Пращам ти и малко сладкиши, от които искам да обърнеш особено внимание на четирите кутии локум. Детонаторите са при халвата.*

P.P.S: *Пращам ти като атачмънт и снимката, за която ме помоли, за да те топли в хладната килия.*

Искрено твой: **Snake**

ACTIVISION прилапа STAINLESS STEEL

Фирмата **Stainless Steel Studios** попадна в лапите на **Activision**, оттук нататък всички продукти на компанията ще се разпространяват от **Activision**. Договорът включва и добре познатия хитов продукт на фирмата *Empire Earth*. С други думи **Sierra** гризнаха дръвцето. Край на блановете за *Empire Earth 2*.

Гейове искат забрана на Postal 2

Според тях, в играта се отстрелвали предимно гейове, наркомани, кучета и котки. Хенк Крол, редакторът на най-големия холандски гей вестник, поискал прокурор да заведе съдебно дело. "Това е отвратително. В Холандия имаме закони, които защитават хората от дискриминация на сексуална основа", каза Крол за Ройтерс. *Postal 2*, произведена от Аризонската фирма **Running with Scissors**, се очаква да започне да се продава в Холандия в края на Март. Играчът поема ролята на персонаж, наречен *Postal Dude* (Пощальона пич). Целта в тази игра е да се елиминират вражески елементи и невъоръжени цивилни в градските улици, паркове и предградия използвайки разнообразни оръжия. Играчът би могъл да излезе от игра от извършвайки "самоубийство".

Крол се надява неговата кампания да предотврати продажбата на играта в магазините за играчки, като осведоми потенциалните купувачи за съдържанието на играта. "Много от тези игри се купуват от родители и една от нашите цели е хората да разберат какво купуват", каза Крол.

От своя страна Vince Desi, шеф на **Running with Scissors** е спокоен – "Не мисля, че каквото и да било може да спре продажбите по Интернет", каза той. Интересно кое е раздразнило толкова г-н Крол? Ако имаше игра, в която единствено хомосексуалистите бяха недосегаеми, дали и тогава щеше да се надигне такъв вой? И дали не е по-обидно за кучетата и котките, че са поставени на един кантар с гейовете, отколкото обратното...

R.I.P. Rage Software

Софтуерната компания разработваща Футболната игра на Дейвид Бекъм се срина и доведе до загуба на 77 работни места. Вероятността фирмата от Ливърпул да фалира и игрите, по които работи, да бъдат разпродадени е огроман. Бъдещето на оставалия 85 членен екип ще зависи от разпродажбата на индивидуалните дизайнерски студия и от правата върху интелектуалната собственост. Заглавията, подготвяни от компанията, включват и изключителните права да ползват марката Lamborgini и Andy McNab, както и продължението на успешната игра "Роки".

workshop.headoff.com

Sea Dogs 2

Автор: Dimensin

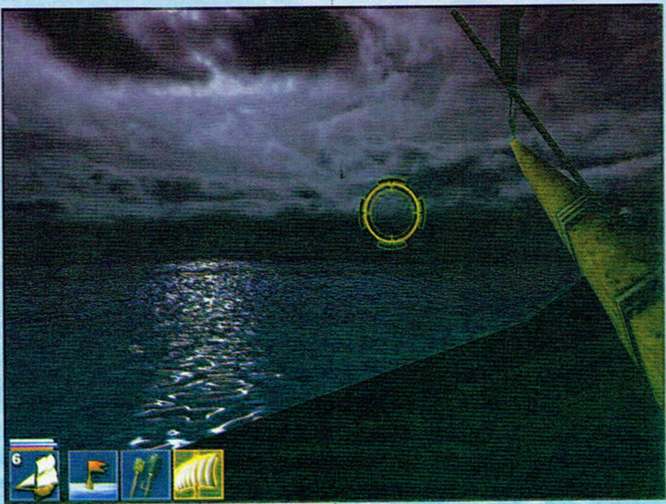
Производител: Akela
Разпространител: Bethesda
Жанр: Тактическа РПГ
Сайт: www.seadogs2.bethsoft.com
Дата на излизане: 2003
Очаквания: Големи

Още от времето на „Pirates" за заглавията от този жанр – морските RPG тактически игри – са емблематични точно четири думи - океан, свобода, пирати и злато. Най-вече злато. Sea Dogs бе играта, която доразви тази идея по един прекрасен и интелигентен начин, за да се превърне в еталон.

Ето, че предстои излизането на втората част и очакванията за нея са огромни. Съдейки от огромното количество прочетена информация за нея, смея да твърдя, че те са напълно оправдани. Започвам направо с нововъведенията.

Storm 2

Така се нарича новият енджин. Той ще позволи много по-голяма свобода на придвижване на героя. Ако в предишната част той излизаше от кораба само в пристанищните градове, то в продължението ще може да се разхожда, където му хрумне. Примерно, на всеки остров, който му скимне да поразгледа. Бродене из джунгли, пещери и планини, освен с намирането на разни благинки, които ще улесняват по-нататъшната игра, ще е съпроводено и с получаване на куестове. Изпълняването им ще води до увеличаване на експириънса, което пък подобрява уменията. На тези излетчета можете да си вземете компания – вашите първи офицери и помощници.



С промяната на енджина, за щастие, всички познати досега бъгове ще изчезнат (*бел. Веселия Роджър: Нищо бе, други ще си намерим*). Така че, със сигурност вече ще се замислите, преди да атакувате военен Галеон с Пинаста например – бъчето със задното оръдие и номерът със записа и презареждането на играта в началото на всяка битка, няма да важат (и що се кефиш бе, колега – ти нали така успя да я минеш тая игра – бел. ред.). С огромно удоволствие ви съобщавам и обещанието на програмистите, че AI-то е тотално преработено и малоумни маневри от страна на компютърния ви опонент, няма да има.

Възможностите на **Storm 2** ще бъдат впрегнати в пресъздаването на впечатляващи метеорологични условия – страховити бури, мъгли, торнадо, красиви морски хоризонти и лунни пътеки. Влетете в картината внушителните средновековни кораби и добавете онова завладяващо чувство от спечелената морска битка. Освен в морските сраженията екшънът ще ви придружава и в градовете. Възможността да обиждате минувачите или да предизвикате на дуел всеки, който по някакъв начин е обидил вас придава на играта допълнително пълнокръвие и автентичност на преживяването. Разработчиците твърдят, че дуелите ще са начин за бързо забогатяване – всеки спечелен дуел, наред със славата и удовлетворението носи и жълтици.

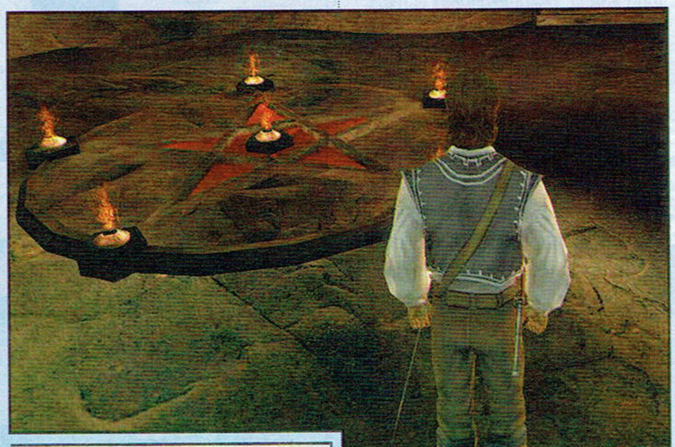
Предчувствам какъв грубиянин ще бъда в тази игра!

Морските битки

По-величествени и по-близки до реалността откогато и да било. Ще са достъпни два типа корабни оръжия - оръдия и калверини. Дали ще заложите на бавно зареждащите оръдия с къс обхват, монтирани на маневрен кораб или на далекобойни калверини върху тежък кораб със здрав корпус, е въпрос, чийто отговор изцяло зависи от тактиката и стила ви на игра.

Като стана дума за кораби – те са 16 вида, разпределени в шест категории, също както в първата част. Колкото повече опит трупате, на толкова по-висок клас кораб ще можете да капитанствате.

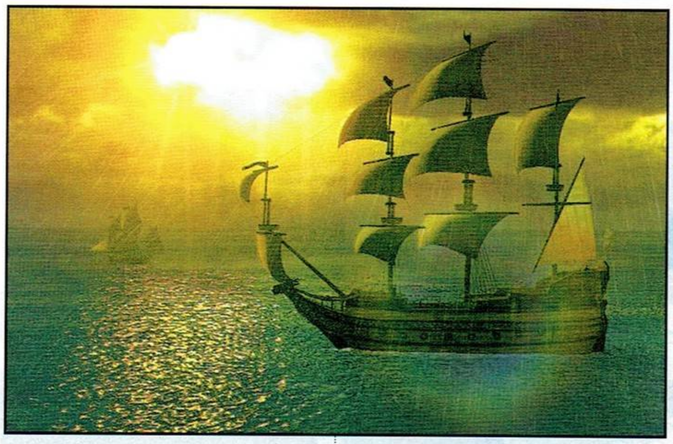
С цел постигане на достоверност и реализъм времето за презареждане е увеличено, както и повредите, които ще търпите.



Играта, която създаде жанра на тактическите морски RPG-та се нарича Pirates, на Сид Майер. Дълго време тя остана и единствената, която властваше в новата, незаета още ниша. Години по-късно, когато влиянието на „Пирати"-те намаля, някои фирми най-после се осмелиха да пуснат свои игри. Така се появиха High Sea Trader, Corsars, Gloriana (немска изработка) и още няколко други. Но едва с появата Sea Dogs жанрът действително загатна за истинските си възможности. Към днешна дата тя е най-добрият представител на тази категория игри. Задаващото се продължение обещава трайно да затвърди тази й позиция.

Битки на сушата

Единствените битки по суша досега, бяха в случаите, когато превземате вражески форт или при изпълнението на определени куестове. Дотук със скуката. Все пак ние какво сме - пирати или лукови глави? *Пирати!* Кога слизат пиратите на брега? *В два случая – за да плячкосат град, или да заровят злато.* Какво е пи-



рат без съкровище? *Свирка без топче, ето какво* (колега, вие какво... нещо против свирките без топчета ли имате? – бел. ред.).

Засега концепцията около плячкосването не е много ясна, но с нетърпение очаквам да видя как точно ще бъде реализирано то.

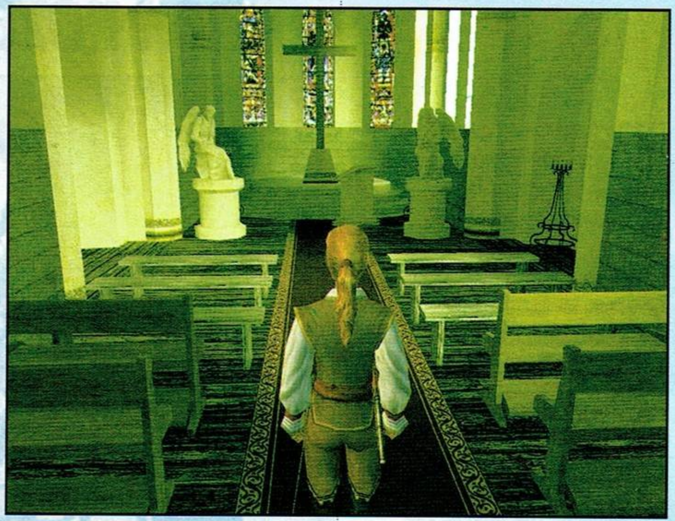
Куестове

Те отново ще са есенцията, която ще внася екзотика в праволинейността на събитията в Морските Кучета. Във втората част броят им ще се увеличи няколко пъти, но пък ще отпадне възможността да превъртите играта по няколко различни начина. Това ще бъде компенсирано с увеличен геймплей. Радваща новост са случайно генериращите се куестове - от случайната среща с огромна флотилия испански кораби, та чак до битки с призрачни кораби и морски чудовища.

Освен изброените досега нововъведения можем да очакваме и други – от фирмата уверяват, че работата по обогатяването на играта продължава. Така че... ще чакаме.

Какво ще остане същото

Перспективата за изглед ще бъде същата, каквато си я знаете – и по море, и по земя. Класовете, през които ще трябва да минете, за да достигнете до най-високата степен – Капитан, също са идентични. Детайлите по придвижването на корабите ви по море и карта, начините за търговия и разговорите с NPC няма да бъдат кардинално променяни.



Търговия.

Като търговец също ще можете да постигнете доста добри резултати – все пак вече ще има 26 различни видове стоки. Ще можете да въртите честна търговия из градовете и едва когато си закупите някой стойностен кораб, тогава да предприемете някакви по-низко-морални, но пък далеч по-доходоносни действия.

С това краткият ни предварителен поглед към вълнуващото заглавие на Akella завършва. Очакването обаче тепърва започва. Не се съмнявам, че верните фенове на Sea Dogs изпитват същото нетърпение като мен. Останалите... на тях може би тепърва им предстои да се превърнат във верни фенове.

Headoff
fiber Direct!
http://fiber.headoff.com
workshop.headoff.com

WarCraft III
The Frozen Throne

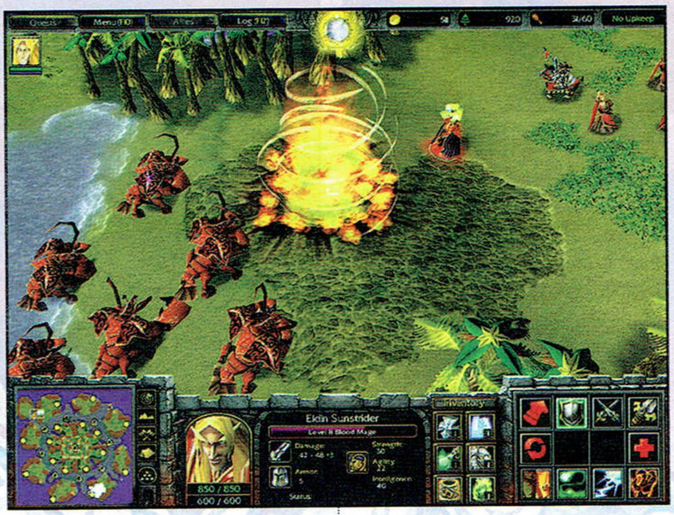
Автор: Balrog

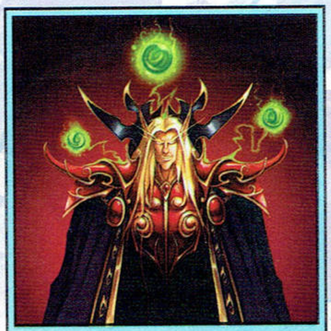
Производител: Blizzard
Разпространител: Vivendi
Жанр: Стратегия
Сайт: www.blizzard.com
Дата на излизане: 2003
Очаквания: Огромни

Колелото се върти, историята се повтаря... Някои казват, че по отъпканите пътеки се вървяло по-леко.

Чудя се... защо никой не ще да върви по тези на Blizzard? Навярно, защото има и изключения от горното правило. Както е с почти всичко в живота. Но да не навлизаме в дебрите на философските клишета. Сега имаме по-важна работа – да надникнем зад кулисите на *War Craft III: The Frozen Throne.*

Както е типично вече за Blizzard, не се мина много време и след няколко patch-а, които внесоха сериозни изменения в баланса на расите и геймплея, дойде време за експанжън. Ако си спомняте, по същия сценарий се развиха събитията и при StarCraft. Надявам се не сте забравили колко много допълни Brood War оригиналната игра – новите единици, новият баланс и най-вече – новата тръпка! За разлика от повечето фирми, за които понятието *експанжън* е просто елегантен начин да се доиздои фенската маса, Blizzard не си играят на дребно. Не си позволяват грешки и издънки, всичко при тях е белязано с щемпъла на една изключително класа. Включително и експанжъните. Точно поради това са и най-големите!





Клас: **Blood Mage**
Раса: **Blood Elves**
Принадлежност: Human Alliance
Функция: Офанзивен заклинател.
Заклинания:
Flame Strike - Заклинание подобно на Blizzard-а, с тази разлика, че не се прекъсва и нанася неколкостотин точки поражение на всички врагове в радиуса му на действие.
Mana Flare - Изстрелва във въздуха сфера, която произвежда самонасочващи се светкавици към всяка една единица в района, която си е позволила лукса на ползва мана (това включва и героите).
Banish - Превръща произволна единица временно в призрак. Може да се прави както на приятелски единици така и на противникови. Идеално за спасяване на закъсали герои.
Mark of Fire - Това е т.нар. ултимативно заклинание. То превръща произволна приятелска единица в могъщ демон с внушителна ръкопашна атака.

Историята

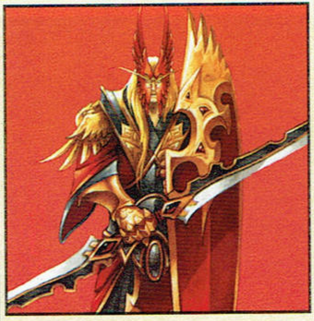
Колелото се върти, историята се повтаря...

По един или друг начин тя винаги успява да го стори.

***Archimonde** и **Легиона** са* разгромени на връх Hyjal, но само месеци по-късно, на другия край на света, злото отново надига глава. Погребан в мразовитите предели на *Northrend*, дълбоко в сърцето на глетчера Icecrow, *Ner'Zhul* се възправя за мъст. Лишена от физическа обвивка душата на могъщия маг събира сили, за да удави Азерот в кръв...

В това време *Arthas* и *Illidian* (Demon Hunter-а от WC3: RoC) усилено търсят *Ner'Zhul* и гледчера Icecrow (известен като The Frozen Throne), за да се възползват от мистериозните му сили, или поне те така си мислят. *Ner'Zhul* от своя страна се нуждае от тяло. Какво ще се случи? Кой ще бъде новият Lich King? Ще оцелее ли светът на Азерот? Предстои да научим...

Mountain Giant
Раса: —
Принадлежност: **Night Elf**
Функция: Огромен и мощен, с него ще може успешно да се защитават лесните за убиване малки единици (Archers и Dryads)
Умения: **Taunt** - Привиква противниковите единици, предизвиквайки ги с неприлични жестове.



Spell Breaker
Раса: **Blood Elves**
Принадлежност: **Human Alliance**
Функция: Името говори достатъчно.
Умения: **Spell Imunity** (пасивно) - осигурява на приятелските единици в определен обсег защита от всякакви негативни заклинания и dispels.
Заклинания: **Spell Steal** (autocast) - Това заклинание премахва всички положителни ефекти от противниковата (такива са *Blood Lust* и *Inner Fire*) единица и ги прехвърля върху приятелска.

Дотогава обаче нищо не може да ни попречи да хвърлим един поглед към чисто техническата страна на The Frozen Throne.

Промени и нововъведения

Колелото се върти, историята се повтаря...

Понякога набрала сила като лавина, родила се от снежна топка.

Когато преди време се появи *Brood War* мнозина побързаха да го определят като революционен за играта, променящ я коренно. Почти така си и беше, експанжънът на *StarCraft*-а доста промени нещата. Но дори промените в *StarCraft* бледнеят пред това, което се канят да направят **Blizzard** с *War Craft III*, то „заплашва" да пресътвори играта наново. Какво ни чака?

На първо място игра, още по-силно ориентирана по посока на микро-мениджънмта. Ако трябва да се вярва на **Blizzard**, а на **Blizzrad** трябва да се вярва, целта им в *The Frozen Throne* е да тласнат играчите към тактическо мислене. Изходът на боя няма да се решава толкова от количеството армии, колкото от вида им, доброто им управление и правилно използване, както и от стратегически най-удачната сплав между уменията и заклинания на героите и тези на единиците. Промените са много, ето някои от тях:

- По един нов герой за всяка раса. Уменията и заклинанията са внимателно подбрани, така че той да дава съвсем нови бонуси на расата си. При това така „оптимизирани", че да не нарушават баланса между расите.

- Четири нови кампании, по една за всяка раса. Тази на Орките следва своя самостоятелна сюжетна линия, нямаща нищо общо с останалите.

- Три нови типа терен, пълни с животинки – разбирай крипове – разбирай експириънс.

- Множество нови единици

- Нови умения за някои от старите. Засега са известни единствено две от тях и те са за расата на Undead:

1. Crypt Fiend*-овете вече ще могат да се заравят под земята, което автоматично ги прави невидими за всички единици (всички освен въздушните).*

2. Necromancer*-ите освен Skeletal Warriors ще могат да вдигат и Skeletal Mages, които се явяват безплатен контингент от стрелци.*

- Уникални за всяка раса магазини, пълни със специално проектирани за нуждите на расата предмети.

- Нови неутрални сгради, които ще дават възможност играчът да се сдобие с множество ъпгрейди, умения и артефакти.

- Неутрални герои, които ще могат да бъдат наемани, ще качват нива и ще развиват собствени умения и заклинания.

- Много нови артефакти. Ето три от тях:

1. Chest of gold *- дава 250злато.*

2. Tome of Retraining *- разрешава на играча да преразпредели точките върху уменията на героя.*

3. Philosopher's Stone *- Превръща избран предмет в различен предмет от същото ниво.*

- Възможност за предварително задаване на последователност на строежите - т.е. да укажете на работника след като построи кула да започне ферма, после казарма и т.н.

- Подобрен патфайндинг на летящите единици.

- Много нови мултиплеър карти.

- Говори се за силно различен ***Ladder*** и система, при която единиците на играча с по-високо ниво в battle.net, ще бъдат с по-малко здраве от тези на противника му.

Клас: **The Warden**
Раса: **Night Elf**
Принадлежност: Night Elf
Функция: „Елфка-нинджа" - крехка, с малко здраве, но безшумна и смъртоносна.
Умения:
Blink - Телепортира героинята на къса разстояния.
Fan of Knives - Героинята се завърта, разстрелвайки всички заобикалящи я врагове с метателни ножове.
Spirit of Vengence - „Духът на Отмъщението" ще преследва и ще убие всяка единица, която сложи точката в жизнения цикъл на крехката „нинджа". Но все пак тя първо трябва да загине...

Клас: **Shad ow Hunter**
Раса: **Orc**
Принадлежност: **Orc**
Функция: Това е героят, който лекува.
Умения:
Hex - Модификация на познатия ни Polymorph, който тук ще превръща избрана вражеска единица в произволен добитък (жаба, прасе, кокошка).
Healing Wave - Могъщо групово лечение (Chain of healing)
Serpent Wand - Заклинание призоваващо от земята магически стълб, служещ за временна защитна кула.
? (засега без име) - Планира се тази магия да прави околните приятелски единици неуязвими, докато заклинателят не бъде убит и/или зашеметен.

Dragon Hawk
Раса: **Blood Elves**
Принадлежност: **Human Alliance**
Функция: Ефирна въздушна единица с атака по въздух и земя.
Умения: **Fog** - Заклинание, което ефективно неутрализира противниковите кули.

Статистика
От 1994г. досега WarCraft сериите са продали 8 милиона копия, като само за периода Юли 2002 до сега WC3:RoC е продал 2милиона.

Клас: **Crypt Lord**
Раса: **Undead**
Принадлежност: **Undead**
Функция: По-голяма, по-грозна и далеч по-мощна версия на Crypt fiends. Този герой ще е бруталния боец на Немъртвите.
Умения:
Impale – Нанизва на рога си избрана единица, след което я подхвърля във въздуха нанасяйки колосални щети.
Thorny Shield - Героят се заравя под земята и обстрелва противника.
Summon - Crypt Lord-а може да се заобиколи с carrion scarabs – корави ръкопашни войни и locust swarm.

TOCA Race Driver

Автор: Maggkrabar

Производител: Codemasters
Разпространител: Codemasters
Жанр: Рали Симулатор
Сайт: www.codemasters.com
Дата на излизане: 2003
Очаквания: Големи

Оази година Codemasters ще ни зарадват с една зашеметяваща игра, притежаваща безкрайно заплетена и интригуваща сюжетна линия. Ще се запознаем с неколцина смели и непреклонни мъже и една красива, отракана мацка. Ще станем свидетели на драматични обрати, духовни "падини" и морални "възвишения", евентуално някой и друг любовен полъх ще нажежи до червено електроннолъчевите тръби на мониторите. Ще проследим съдбите на главните герои, ще живеем и въздишаме заедно с тях, ще споделим радостите и кахърите им. Мда, вече трябва да сте се сетили, че става дума не за друго, ами точно за рейсър.

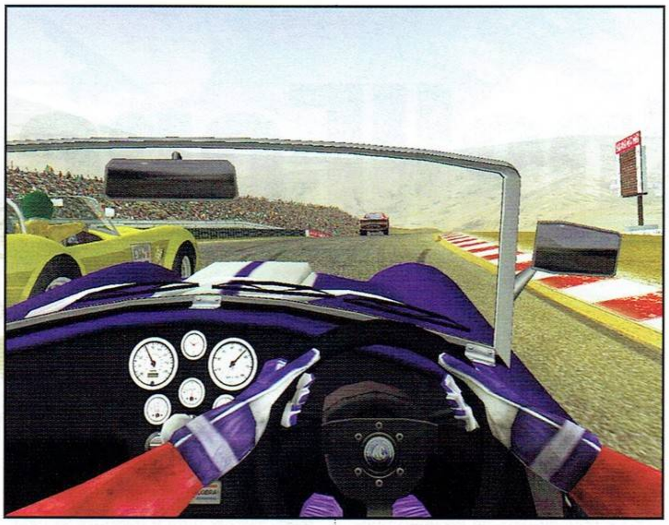
Но не какъв да е, ами RPG рейсър с елементи на сапунка и много литри октанови изпарения. Наистина беше време жанрът да се поразчупи и, наред с безкрайните гонки по трасетата, геймърите да очакват още нещо, освен финишът.

Ryan McKane е безгрижно хлапе, с прочут баща - автомобилен състезател. От малък обикаля света, пътувайки с отбора от писта на писта, от хотел на хотел, запознава се с много малки момченца и момиченца от целия свят. Но един ден най-лошото се случва. Съдбата не кротува и бащата на нашия герой загива. На 18 годишна възраст Ryan започва препитанието си като тест пилот. Но известността на фамилията McKane е пречка за него, славата на баща му тежи като воденичен камък. По-големият брат на Ryan, Donnie, също е автомобилен състезател, при това изключително добър, наследил качествата на великия си баща. Ryan е решен да докаже себе си и - въпреки несполуките в началото на кариерата си - е твърдо решен да се бори за слава и жени в смъртоносните автомобилни гонки. Ще му помагате вие. Геймърът носи цялата отговорност относно успеха или провала на Ryan. Малко помощ ще дойде, предполагам, от страна на Melanie, една смъртоносно оформена мацка с перфектно... хъм... окачване, която също е състезателско чадо. След като ѝ писва от зубрене и кукли тя решава да предприеме действия за масово комплексиране на самците по пистите като се мотае из боксовете и им ремонтира колите. Надявам се да помогнете на Ryan да забърше гаджето. Това, предполагам, ще е ключов страничен куест.

Инфото

От писаниците и филмчетата из Нет-а, от скрийншотовете и от демото се разбира, че Codemasters ни предлагат една наистина висококачествена игра, сътворена с голям размах. По всичко личи, че тя ще даде тласък на жанра в посока нестандар-

тност и иновативни идеи. А и версията на Playstation2 стана моментален хит, така, че PC геймърите има за какво да точат лиги. Разработчиците са се постарали да докарат не само брилянтна графика и страхотен звук, не е подценен ни най-малко и физическия модел. TOCA игрите по принцип се славят с прекрасна физика на возилата, но TRD ще е the best of the best. Използвана е специална система за краш-тестове FEM, и повредите не са само по ламарините, но се отразяват адекватно и върху поведението на колите. Възможностите на DirectX 8 са изцедени до максимум и пораженията ще изглеждат наистина реалистично. Самите возила са 42 на брой, лицензирани тунинги и спортни зверове, перфектно моделирани като външен вид и физически модел. И сега - ВНИМАНИЕ! - компютърният модел на всеки автомобил е тестван от професионални състезатели, което гарантира високата степен на реализъм. Колите са от 150-200 до почти 1000 коня! За всички има подробна информация на сайта на играта. Codemasters са се постарали дотам, че са вградили в енджина възможността за ползване на три-екранните функции на Matrox Surround Gaming (повече за това някъде в колонките с новините).



Пистите са 38 и всички са лицензирани. В играта ще има 13 глобални шампионата включително официалните серии DTM, V8 Supercars и the Britsh Touring Car Championship. Ще можете високоскоростно да си разнасяте задниците из 12 страни по света. Състезанията се провеждат с до 20 автомобила на писта, екшънът е 100% гарантиран.

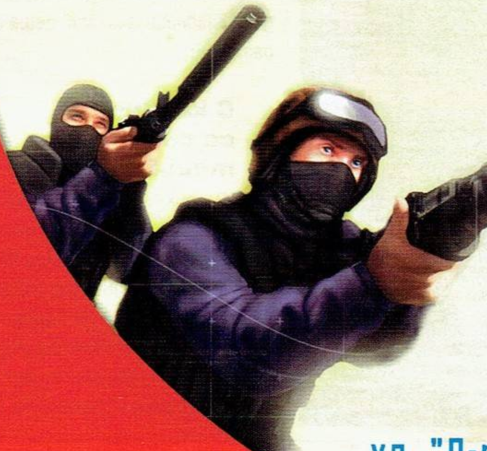
Личният experience

Играейки демото се убедих, че всичко казано по-горе съвсем не са празни приказки. Физическият модел е размазващ, при сблъсъците се откачат капаци и брони, ламарините са нагъват, както си му е реда. Степента на реализъм е от най-висока класа. Играта е типичен симулатор - ако очаквате аркадка ще останете разочаровани. Все пак да не забравяме какъв екип стои зад заглавието - този, който създаде Colin McRae.

Графиката обаче е тежичка. Разбира се, от едно демо само не може да се съди за качеството на крайния продукт, но ако във финалната версия нещата не са пооправени, много геймъри ще пропуснат графичните красоти и ще трябва да играят TOCA на минимум детайли.

Това, надявам се, ще се разбере най-късно през Март. Няма съмнение, че за всички маниаци на тема "рейсинги" TDR е жадувано заглавие - тя предлага най-доброто от качествата на рейсинга, а наличието на силна сюжетна линия и ролеви елементи добавя нещо наистина уникално жанра. Конзоладжиите, които са я играли разправят, че била "намбър уан". Само се моля сторилайнът да не е хептен разлигавен.

компютърен клуб
МАСКАТА
50 компютъра
Просторни помещения
Най-новите игри
Кафе-бар
ул. "Д-р. Стефан Сарафов" No.24 тел. 953 41 29, GSM 087 23 80 45



SpellForce

Автор: WC Killer

В днешния глобализиращ се свят, който явно робува на идеята Земята да се превърне в едно голямо село, съответно всичко става голямо: комуникациите стават все по-обхватни, Европа се превръща в "единна" държава, опитваща се да обедини твърде различни нации... По същия начин и компютърните игри се опитват да се глобализират, обединявайки в себе си разнородни жанрове (класическите като че ли доволно се поизчерпаха вече). Накратко: всяка игра се опитва да обхване колкото се може повече жанрове.

Когато бъде завършена Spellforce би трябвало да представлява смесица между реалновремева стратегия и ролева игра. Водещ дизайнер на проекта е Volker Wertich - човекът, стоящ зад сериите The Settlers. Оттук нататък всеки може да си вади изводите сам, но аз все пак ще се опитам да помогна. Как така, как? С информация, естествено.

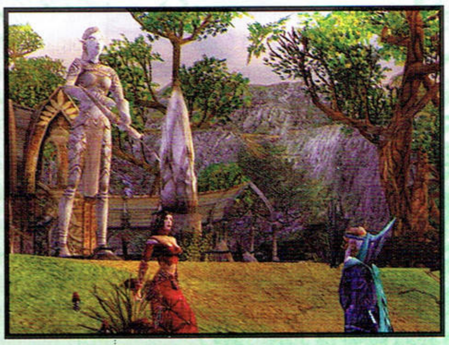
Да живее Whisper!

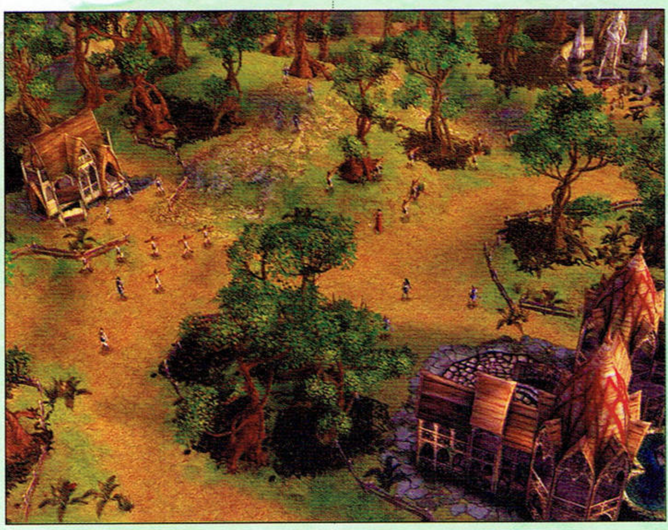
И превърналата се вече в постулат негова реплика "И както си му е редът, поне в моите статии, ще започнем с историята". Това е то - умното си е умно, и в клозета да го затвориш, ще отвори лафка. Но да не се отклоняваме.

Както казахме, играта ще е смесица между RTS и RPG. Какво притежава всяко уважаващо себе си RPG? Герой, ето какво! И тук ще имаме такъв. И то не какъв да е, а предречен! Мда, имало едно време едни магьосници-оптимисти, които предсказали появата на човек (бял човек), който ще спаси света от чернилката (да се чете "вразите"), генерирана от други едни магьосници-дегенерати. Последните, подмамени от силите на Злото, изпонапризовали разни тъмни армии, които разкъсали континентите, оставяйки след себе си мизерни островчета, реещи се в пространството и свързани помежду си с магически портали. Осем години след описания инцидент Злото се присетило, че по едно време щяло да завладява света (не става ясно защо е тая пауза) и решило да довърши започнатото одеве. Точно тук историята минава във ваши ръце.

Вашето алтерего в Spellforce е "rune warrior" (боец, чието духовно съществуване е свързано с уникален рунен камък) и целта му е отново да обедини света, саморазправяйки се междувременно със Злото и неговите слуги. Това, както се досещате, е грандиозна задача и не е работа за сам човек. В постигането на целта ще се опрете на стратегическата част на играта, която е и основната част всъщност - ще строите сгради, ще водите армии, всичко, което се прави в една нормална стратегия.

Производител: JoWooD
Разпространител: JoWooD
Жанр: Стратегия/РПГ
Сайт: www.jowood.com
Дата на излизане: 2003
Очаквания: Големи

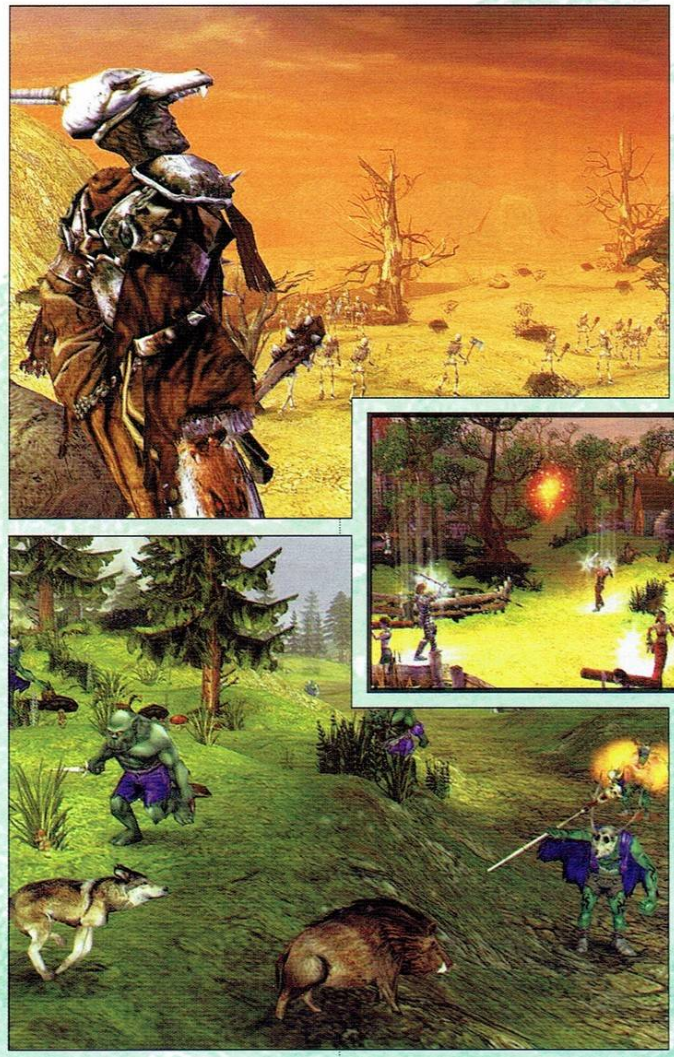




RPG частта се изразява основно в свободата да развивате героя си в определен клас (боец, бял магьосник, черен магьосник, измамник и т.н.). Ще печелите точки опит, ще ги влагате в различни показатели и умения, изграждайки от предоставената ви мършава плешка един голям лош пич, който да рита големи добри задници. Или май беше обратното...

С каквито се събереш такъв ставаш

Или пък те стават като тебе. Няма значение, така или иначе - все герои. Опитвам се да ви кажа, че вашият човек ще може да си води компания - до 5 други героя. Те се призовават, посредством магически руни и имат фиксирано ниво и умения. Не мо-



гат да трупат опит. Ако искате по-добри герои ще се наложи да си закупите съответните руни или пък да си ги "намерите", оплячкосвайки убитите врагове. По същия начин се сдобивате с разни предмети и атрибути. Излишно е да казвам, че героите ще влияят силно върху успеваемостта ви и правилният им избор и комбиниране ще се оказват от съществена роля.

Spellforce съдържа много от елементите на стратегиите със строене. В играта има 6 ресурса и 6 раси. Никоя раса няма да може да добива и 6-те ресурса, а ще е ограничена до 4 от тях. С ресурсите ще изграждате градове, те пък ще акумулират армиите ви. Расите са, както следва: 3 светли (хора, елфи и джуджета) и 3 тъмни (тъмни елфи, тролове и орки). Ще можете да изграждате градове и да създавате армии с всичките шест раси по едно и също време, но трябва да знаете, че единиците ви ще започнат да се бият и помежду си, ако светлите седят твърде близо до тъмните. Освен това двете страни ще делят ресурсите си само помежду си - елфите ще използват същите резерви от камък и дърва като джуджетата, но орките не могат да използват светлите запаси и обратно. Отсъства сложна икономическа система, наблегнато е повече на битките - екшънът ще бъде в немалки количества, героят ще влияе пряко на битката, като произнася заклинания (между другото играта включва обширна заклинателна система от около 120 магии) и прочее.

Враговете включват около 30 вида създания. Ще воювате с немъртви (като скелети и зомбита), митични същества (минотаври, медузи и дракони), както и уникални - непознати досега на човечеството раси.

Авторите са се постарали да дадат доволно много свобода в играта. Играчът на воля ще може да избира в коя карта иска да влезе и къде да иде след това. Всичко е отворено за него - има също така и множество подкуестове, които ще получавате при многобройните си разговори с NPC-тата. Диалозите ще бъдат кратки и съдържателни, без разтеглени 15-минутни обяснения какво се е случило с брата на чичото на Хуан Карлос и Касандра.

Любопитна е следната особеност - игралният свят е такъв, който продължава да съществува и след като си заминете от картата. Така че нищо чудно да се върнете на карта, която веднъж вече сте прочистили от стадо орки, само за да откриете, че сега е завладяна от гоблинска армия.

Click'n'fight системата

Тя е чисто интерфейсно решение и се отнася до способът за водене на битки. Стандартната процедура е всеизвестна: първо кликате собствената си единица. След това избирате действие или заклинание - второ кликване. После се опитвате да намерите определен враг - нещо, което често е доста трудно по време на битка с много единици - и накрая кликате върху него, за да започнете действието или заклинанието. С Click'n'Fight първо си избирате врага (или някоя от собствените единици, ако искаме да произнесете заклинание за лекуване, например) - това отваря списък с всички възможни магии и действия. Второ кликване върху някое от тези действия - и воала! - действието започва.

Най-малкото звучи интересно, както и цялата игра - впрочем.

Остава да видим дали всичко това, което изглежда толкова привлекателно сега - на хартия, ще бъде също толкова впечатляващо и на компютърния екран. Има - няма 3-4 месеца и ще го разберем.

ОФИЦИАЛНО ДОПЪЛНЕНИЕ
BATTLEFIELD
1942
THE ROAD TO ROME

ВОЙНАТА ДАЛЕЧ НЕ Е ПРИКЛЮЧИЛА...

Всички пътища водят до Рим в това допълнение* към Battlefield 1942™. Извоювайте пътя си до победата на Италианския фронт в някои от най-свирепите битки на Втората световна война. От бреговете на Сицилия до хълмовете на Монте Касино, водете битки с до 64 играча с изцяло нов набор от автентични оръжия.

* Атакувайте врага в 6-те нови битки от Италианската кампания.
* Включете 2 нови страни в конфликта - Италия и свободните френски сили.
* Разширете своя арсенал с 8 нови превозни средства, включително немския BF-110.
* Пометете противника с британския автомат Sten и дургите нови оръжия.

ТЪРСЕТЕ В МАГАЗИНИТЕ:
бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11, 954 98 62
ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35
Мултиплекс (подлеза на НДК)
бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72
бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25
пл. Славейков 1, магазин Music Fashion, тел. (02) 981 31 96
базар малък ЦУМ, ет. 3; НДК - базар ПАСАЖА
Ей Ти Си - ул. Денкоглу 24; Техномаркет (магазини 1 и 2)
Технополис, PC MANIA пл. Славейков №9, тел: (02) 986 68 58

WWW.PULSAR-GAMES.COM
ПУЛСАР

Duality

Автор: Freeman

Производител: Phantagram
Разпространител: ---
Жанр: Екшън от трето лице/РПГ
Сайт: ---
Дата на излизане: 2003
Очаквания: Големи

Едва ли има сериозен любител на научната фантастика, който да е пропуснал да отбележи факта, че за творилите през последните десетилетия писатели-фантасти една от любимите теми е тази за паралелността на Вселената. Признавам, в сравнение с поизтърканото пътуване във времето, възможността да прескачаш от една вселена в друга, паралелна на нея, а после в трета, четвърта и т.н. изглежда далеч по-изкусителна и вълнуваща. Интерпретациите на тази концепция по един или друг начин са залегнали в основата на не една и две научно фантастични творби, но най-оригиналната сред тях може би се нарича **„Създателят на Вселени"** от *Филип Хосе Фармър,* както и **„Хрониките на Амбър"** на *Зелазни.* Препоръчвам ги на всеки любител, комуто по една или друга причина книгите досега са убягвали. Но да се върнем на Duality. Следвайки светлия почин на писателите, гласящ: *Една вселена не стига,* сценаристите на играта ни препращат във футуристичното бъдеще, в който те са две. Пак добре, можеше да са и повече. Иначе казано, реалността е формирана от два различни, паралелни свята, които съществуват едновременно и взаимно си влияят - реален свят и виртуален такъв. Дали това ще е някакъв вид еволюирал Интернет или нещо друго не ме питайте, така и не разбрах. Важното е, че кибер пространството по някакъв начин съществува и е достъпно за всеки (ако ви кефи подобна тематика препоръчвам **„Лабиринтът на отраженията"** на *Сергей Лукяненко*, вдъхновена от Doom 2), който си е платил месечната такса към БТК. В света на Duality царуват три алчни, съперничещи си корпорации - ***технологична, биологична и религиозно-фанатична,*** големи пари и големи интереси. А обикновения човек, както се сещате, принципно е малък.

В тази кибер-пънк обстановка се развиват приключенията на нашите трима главни герои – *Наемник, Хакерка и Виртуално същество*. На тях ще се спрем след малко, преди това малко повече за играта. Разработчиците я определят като

3D ACTION/ ROLE-PLAYING/ ADVENTURE

Зад заглавието стоят ***Phantagram Interactive*** и ***Trilobite Graphics.*** Ядрото на екипа от страна на Trilobite Graphics се съставлява от бивши разработчиците от Pyro Studios, фирмата отговорна за Commandos, а Phantagram Interactive стоят зад няколко заглавия с изключителен потенциал за Xbox. Предстоящата им стратегия, Kingdom Under Fire: The Crusaders (Xbox), е описана като една от най-впечатляващите във визуално отношение PTC-и виждани някога. От показаният на E3 трейлър ясно се вижда, че най-малкото в графично отношение Duality напълно ще задоволи съвременните изисквания на геймърите, опъвайки до скъсване транзисторчетата на GeForce 3.

Независимо от кибер-пънк средата (наподобяваща System Shock и Deus Ex), Геймплеят се описва като близък до този на ***Metal Gear Solid***, някои аспекти са заимствани и от ***Resident Evil***. *Наемникът и Хакерката* ще се бият в трето лице и ще използват автоматично прицелване (auto-target система), както в игри като ***Tomb Rider, The Thing, Devil***

May Cry. Идеята била играчът да може да акцентира върху екшъна, вместо да се впряга в излишно прицелване. Предвид пристрастията си към шутърите от първо лице няма да коментирам последното изречение. За *Виртуалното същество* подробностите се пазят в тайна. Освен конвенционалните образци сред оръжията ще се срещат и доста футуристични. В допълнение, играчът ще може да управлява роботи, да използва киберспейс терминали, да носи екзоскелети и да управлява множество устройства за атакуване на враговете.

Приключенският елемент се съдържа в подобаващото количество куестове. Авторите обещават те да са сериозна съставна част от геймплея. Споменават се куестове с продължителност от по 20-30 минути. Ключов елемент ще са шпионските мисии и именно това е една от причините да е наблегнато толкова на сенките и осветлението в нивата. При опасност играчът ще може да се спотаява в сенките.

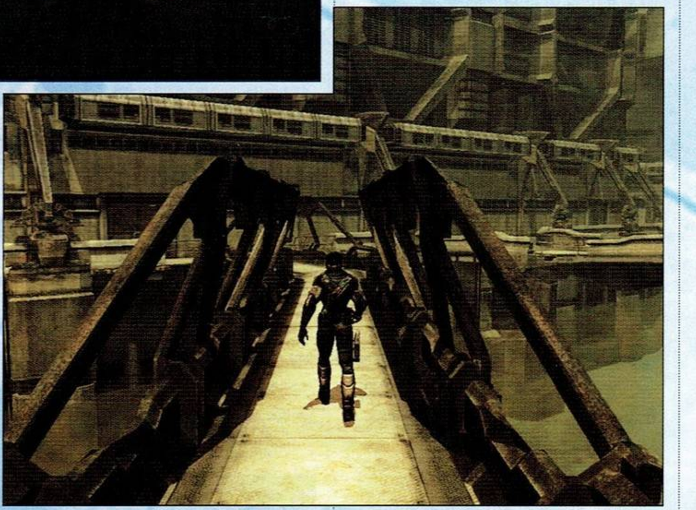
Ролевата система вероятно няма да е толкова богата и сложна, колкото в традиционно RPG, но героите ще притежават уникални умения, които в процеса на игра ще усъвършенстват, а ще могат да избират и измежду нови. Това предоставя далеч по-голямо разнообразие и свобода да изградим героите си, в зависимост от стила си на игра, отколкото в други игри, претендиращи за RPG-елементи, но на практика не даващи по-голям избор от този да се съгласим да вдигнем нивото на еди кое си умение. Играчът ще се срещне с множество NPC-та и в двата свята, които ще му помагат да напредва в играта. Ще се натъква и на врагове - членове на една или друга банда, корпоративни пазачи, кибер-роботи и киборзи. Скочи ли във виртуалното пространство, ще воюва с ужасяващите ICEùs и с други хакери.

ГЕРОИТЕ

В зависимост от изискванията на сценария, регулярно ще сменяте героя, с който играете. Идеята е, следвайки една и съща сюжетна линия, да видите събитията през погледа на всеки от тримата, за да получите цялостната и пълна картина. Всеки от героите ще ви разкрива специфична част от сюжета. Геймплеят ще е коренно различен от този с останалите двама. Те не само имат абсолютно различни способности и методи на битка, но и коренно различни цели. В края на краищата се оказва, че всички работят в една посока.

Наемникът е коравосърдечен и методичен убиец, стремящ се единствено към печалба. Той е силен, хитър, сръчен и може да се справя с проблемните по два начина. Единият е тих, другият... малко по-шумен, най-често изпълнен с викове на болка. Екипиран е с всякакви джунджурии като огнестрелно оръжие, сензори, предаватели за активни смущения, оптичен камуфлаж, брони, имплантанти за фронтална атака и безшумно промъкване в тил и т.н.

Хакерката трябва да се движи в реалния свят с особена предпазливост, тъй като не е добър боец като Наемника. Но попаднала в кибер пространството тя се превръща в еквивалент на умела магьосница, притежаваща достатъчно средства да се разправи с враговете си. С напредването на играта ще става все по-веща в боравенето с магиите. Единствената известна на този етап магия е **Fireball** (доста смъртоносен мадафакин бич е тая магия, мен ако питате – бел. кор.). Самият процес на хващането на дадена система обещава да е доста интересен, често свеждайки се до решаването на пъзели. Докато е във виртуалността физическото ѝ тяло е уязвимо, затова разполага с набор от сензори, които да я предупреждават и капани, които да отблъскват или забавят евентуалните натрапници.



Виртуалното същество е бивш учен успял някак да изненада себе си като заклещи душата си в кибер пространството. Освен липсата на физическа форма около него витае и всякаква липса на информация. Единственото, което може да се каже със сигурност, че то ще е напълно безполезно в реалния свят. За сметка на това в кибер света силите му са почти еквивалентни на божествените.

ТЕХНОЛОГИИ

Ако трябва да се доверим на разработчиците, моделите ще са облечени с около 2 000 полигона, но щели да изглеждат с поне 8000. Говори се за сложна система от анимации, брутални лицеви изражения, перфектни движения. Не е използван motion capturing и снимани сцени, всичко е анимирано на ръка. Западните колеги, имали удоволствието да гледат трейлъра на E3 се пенят с възхита относно факта, че било трудно да открият разлика между междинните анимации и реалния геймплей. Динамични сенки, bump mapping, ясно изразени зони на поражение, деформации, едва ли не революционна система за частиците, което предполага брилянтни експлозии и прочие и прочие.

Като основна екстра се изтъква камерата, контролирана от ИИ, която ще акцентира върху важните действия, събития и детайли с цел постигане на кинематографичност.

Искрено се надявам всичко да е точно така. Всъщност така или иначе скоро ще разберем. Играта е планирана за края на първата и началото на втората четвърт на 2003 година.

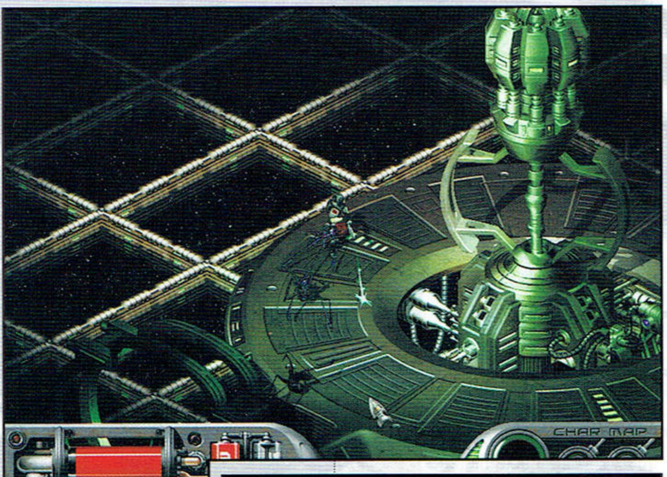
workshop.headoff.com

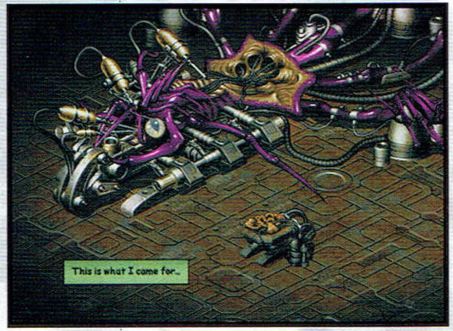
Harbinger

Автор: WC Killer

Производител: Silverback Ent.
Разпространител: Dreamcatcher
Жанр: РПГ/Екшън
Сайт: dreamcatcherinteractive.com
Дата на излизане: 2003
Очаквания: Големи

Имало едно време едно място...
Не се знае кое е времето, нито кое е мястото и не е нужно. Синтилианците са нападнати и завладени от инсектицидната раса на симисидайците, които ги избиват, оставяйки живи единствено Баластре и Фараде - заточени на кораба Harbinger (единият вероятно за баластра, другият - кой знае.), който пък някога е принадлежал на землянините, но бива завладян от расата Вантир и уголемен до неузнаваемост, а от първоначалния му екипаж остават трима души, които се обединяват с двамата синтилианци... И т.н. и т.н... историята е оплетена и богата, а мястото недостатъчно. Минавам направо към...





ИГРАТА

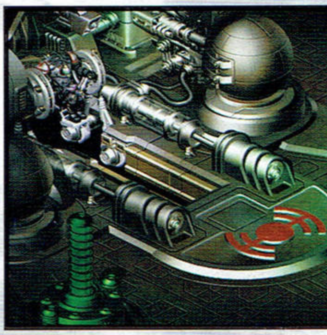
Действието в нея се развива именно на борда на "Предвестник"-а, приел безбожно огромните размери на континент. Вие принадлежите на малобройно общество от избягали и укрили се в неприветливите трюмове на кораба (наречени Пустошта) нещастници, живеещи в постоянна предпазливост и страх от патрулите. Кой сте вие? Имате избор между три персонажа с различни характеристики:

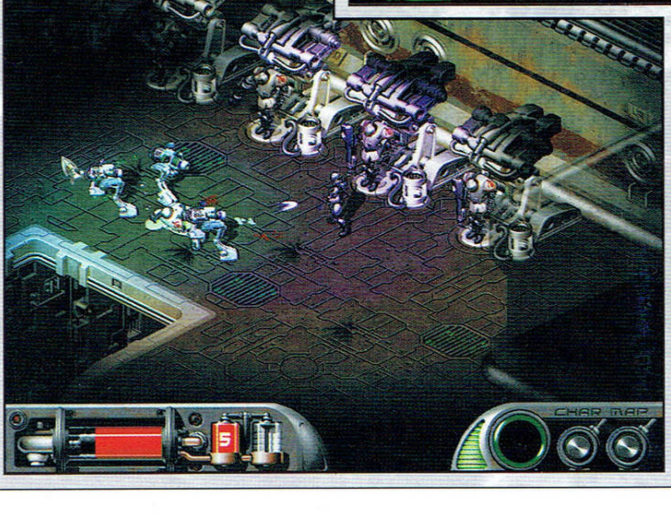
Човек - яко копеле, пич с главно "П". Хванат да краде оръжия от вантирските складове, той бил заточен в лагерите на "Предвестник"-а, откъдето след 5 години успява да избяга, понатрупал още някой и друг мускул. Стандартно оборудване: лазерна пушка за близък и далечен бой и два вида мини (тип паяк и ЕМП), които в комбинация с другите му оръжия могат да нанесат сериозни щети на противника.

Gladiator - тежък и тромав робот, рожба на лабораторна програма за подмяна на съзнанието, при която умовете на пленници са имплантирани в мощни бойни машини, с цел постигане на раса от непоколебими бойци, интелигентно реагиращи на всяка ситуация. Загубил гладиаторски бой, Гладиаторът е предаден на вторични суровини, където е спасен от обитателите на Пустошта и освободен от кода си. Огромен и мощен, Гладиаторът сам по себе си е едно "смъртоносно оръжие". Сред талантите му е способностите да си създава "син", който да се движи сам и да се детонира на разстояние.

Culibine - представителка на миролюбив народ, развил способност да управлява заобикалящата го енергия. Изключително ценно създание. Тя се превръща в робиня доброволно, откупвайки със самата себе си свободата на расата. Въпреки саможертвата планетата и народът й са унищожени и пленената кулибинка избягва в Пустощта, насочвайки преди това енергията на "Предвестник"-а срещу новите си господари. Изпълнена с гняв тя събира сили за отмъщение. Culibine разполага с две "търсещи топки" (seeker balls), които обикалят около нея и я предпазват от враговете. Добре дошла е и способността й бавно да възстановява жизнените си точки, но пък не може да носи никакви традиционни оръжия.

Споменавайки...

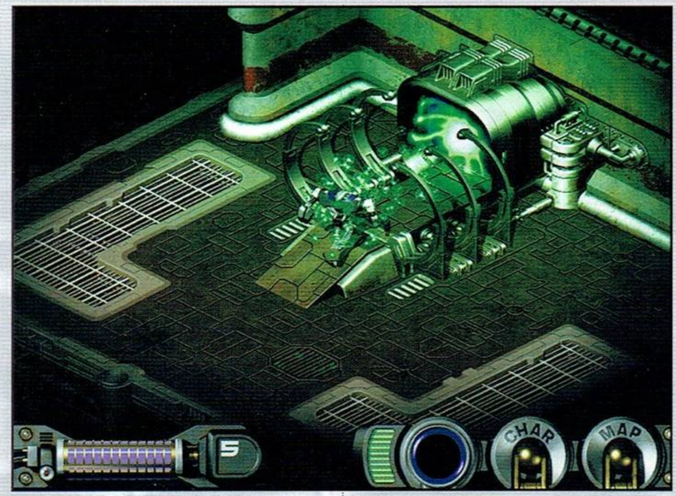


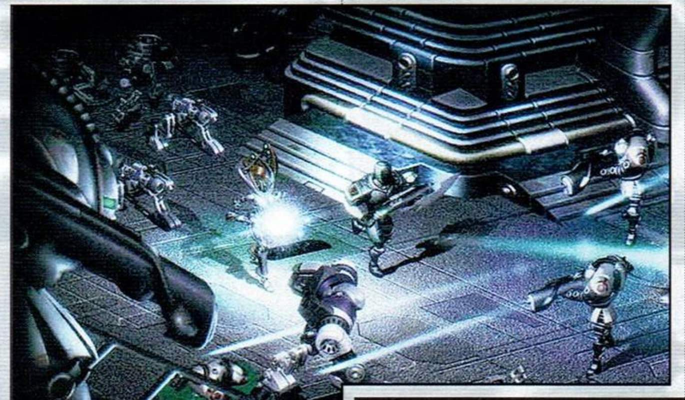


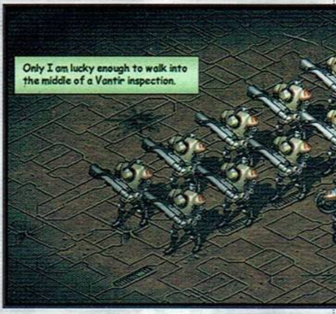
ОРЪЖИЯ

Те се делят на три основни групи: за далечен бой, за близък бой и смесени. Ще разполагате и с някои високотехнологични джаджи - това са специални много мощни оръжия, някои от които дори са специфицирани само за определен вид същества. Имайте предвид, че оръжията не са само за ваше ползване - ако някоя хлебарка мине покрай оръжие, което ще убива други хлебарки, ще го вземе - дори само за да предотврати присвояването му от ваша страна?

Повечето от обитателите на кораба са нервни и реагират агресивно при всяка среща, независимо с кого, така че изследването на кораба има шанс да се окаже травмиращо изживяване.






Only I am lucky enough to walk into the middle of a Vantir inspection.

Нека прибавим към това и вантирските тежко бронирани, добре въоръжени и съвсем не глупави патрули.

Всеки персонаж има отделна история, диалог и различни...

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С NPC-ТАТА

и съответно - различни куестове. Това, както стана модерно напоследък, се прави с цел да се повиши атрактивността на играта от гледна точка на преиграваемостта. В зависимост от това коя раса си изберете, някои от NPC-тата ще ви дават допълнителни куестове или пък може да се окажат расисти и да не говорят изобщо с вас. Някои от тях ще бъдат черноборсаджии - търговци на предмети и оръжия. Както във всяко уважаващо се RPG, предметите, които екипирате върху себе си, ще се отразяват директно на външния вид и поведението на героя ви. Пари и предмети ще намирате в сандъците и контейнери, разхвърляни из кораба. През ръцете ви ще минат тонове оръжия, предмети и джаджи.

Създателите обещават да налеят висококачествен...

ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ

в главите на лошите. Противниците ви ще взимат решения, които ще зависят от вашите предишни действия, от важността на това, за което се отнася решението и някаква доза произволност. Това означава, че можете да преиграете по един и същи начин колкото пъти искате една и съща карта, но компютърът ще взима различни решения, което променя играта.

Всеки персонаж ще се развива автоматично в зависимост от това с какви врагове се бие. Различните оръжия ще са позволени за героя ви от достигнато определено ниво нагоре. Интересен факт е, че предметите за лекуване са различни за всеки персонаж.

СЮЖЕТЪТ

е нелинеен - има много възможни начала, много среди и много завършеци. Тъй че - преигравайте, братя, на воля. Не съм ви казала каква е целта ли? Че каква може да бъде - да избягате от кораба, да разкриете някакви тайни на планетата отдолу, да спасите някой и друг свят. Или поне себе си.

УПРАВЛЕНИЕТО

ще се извършва изцяло с мишката. Между нивата ще се движите с помощта на скоростни тунели, чиито терминали доста приличат на телефонни кабини. Враговете също ще нападате с мишката. Ще имате бутон за различните видове специална атака, както и за мини- карта, инвентар и пр.

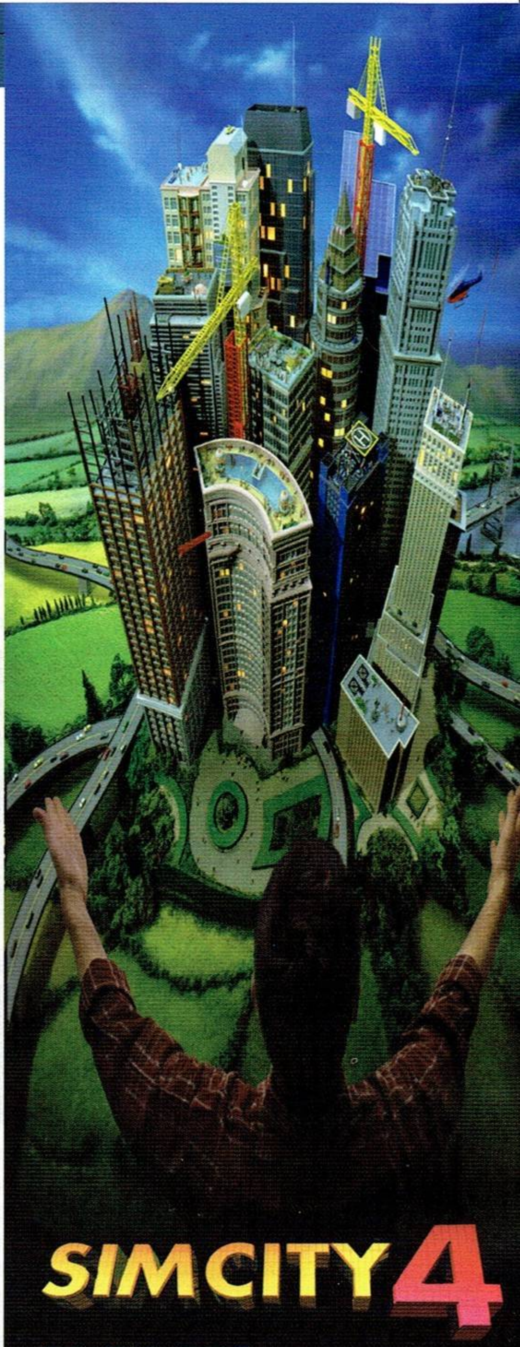
Говори се за изключителна интерактивност в играта - такава, която действително ще променя геймплея. Ще можете да я използвате за собствени цели ефективно и това да ви улеснява.

ГРАФИКАТА

Играта е 2D, използваща предварителни рендъри (800x600), които изглеждат великолепно и напълно естествено се вписват в идеята на играта и заедно със светлинните ефекти допринасят за чувството, че сте попаднали в пъстър, но опасен комиксов свят. Усещането се засилва и от "кът сцените" тип "комикс". Дори не искам да задълбавам колко обожавам 2D-то (да не се чете D-2 обаче) и комиксовият стил.

Това ме кара да очаквам "Предвестник"-а с огромно нетърпение.

Всеки любител на ролевите игри, предполагам - също.



БЪДИ БОГ
Извайвай планини, сътворявай долини и въздигай вулкани, за да създадеш света на мечтите си.
Разменяй градове с приятели, за да разберете чие творение е най-добро.
БЪДИ КМЕТ
Изгради град от световна класа с елементи от реалния свят. Контролирай всеки аспект и виж резултатите, добри или лоши.
Свържи в масивен регион няколко Сим града, делящи ресурсите и съперничещи си за тях.
УЧАСТВАЙ СЪС СВОИТЕ СИМОВЕ
Наблюдавай как градът ти се оживява с население от Симове в пиковите часове на деня, по пладне или в нощното спокойствие.
Постави своите Симове в своя град, за да разбереш по-добре какво се случва по неговите улици.
WWW.PULSAR-GAMES.COM
ПУЛСАР

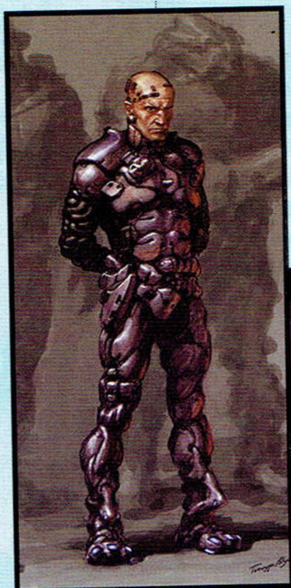
Neuro

Автор: Freeman

Производител: Revolt Games
Разпространител: Russobit-M
Жанр: Екшън от първо лице
Сайт: www.3mapgames.com
Дата на излизане: 2003
Очаквания: Средни

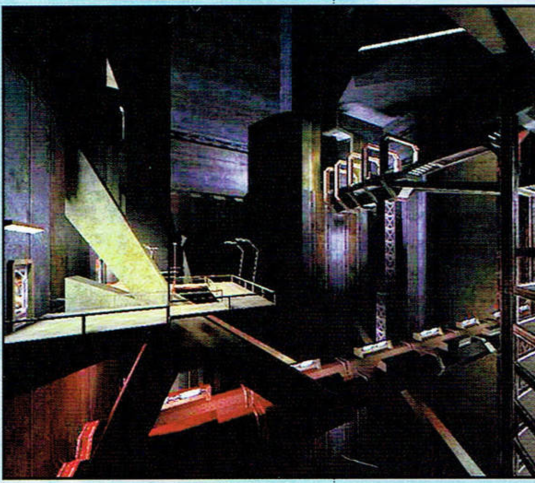
Знаеш ли каква е причината Neuro да се появи, представена на страниците на списанието всъщност? Да, вярно е - няма как да знаеш - използвам един от стандартните драскачески подходи за привличане на вниманието. И, преди да го изпусна, отново ще взема да ти кажа - просто, ма прешъсссс френд, типичните представители все повече заприличват на динозаврите. Ето това е причината.

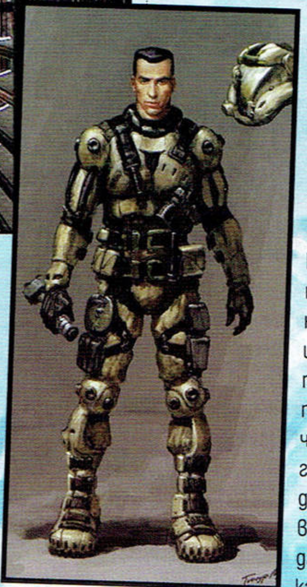
Добре де, ще поясня. Мисълта ми, интимната, е, че изчерпването на жанровете, на което станахме свидетели преди няколко години, доведе до тоталното им омешване, сливане, преливане... абе направо един виртуален секс им се случи на жанровете, искам да кажа. В резултат днес разработчиците се опитват неистово да извратят колкото се може повече жанровата определеност, надпреварвайки се да експериментират с вмъкването на какви ли не гениални и иновационни идеи. В повечето случаи неуспешно. То си требе талант, за да си революционер, а за еволюционер - да не говорим. Но да оставим това. Накратко: Neuro ще бъде един типичен, ама баш типичен шутър от първо лице. Е за т'ва пишем за него. И сега вече конкретно към играта.



Муахахаха! Бъзикам се бе, чакай да ти разкажа един виц:

Едни метъли хванали един пънкар и го попитали само едно нещо: „Ще си пуснеш ли коса, копеуе?“ Е, преди т'ва малко го понамляскали-напляскали, колкото да му изправят още повече прическата. „Не“ - просълзен от умиление пред усилията им, отговорил пънка. „Ще си пуснеш ли коса, копеуе?“ - повторили отново те учтиво, пускайки в действие целия си чар от боксове, вериги, кожени гривни с шипове и прочие. „Даааа!“ - давейки се в сълзи на гордост от това какви упорити сънародници има, изпискал пънка. „Колко дълга?“ - попитали металите. „До таванаааа!“...



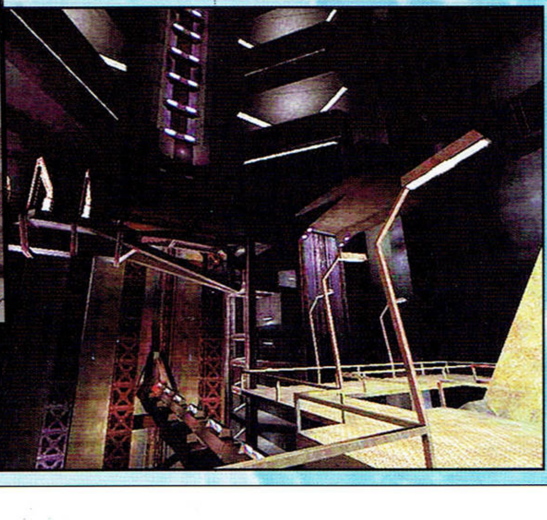


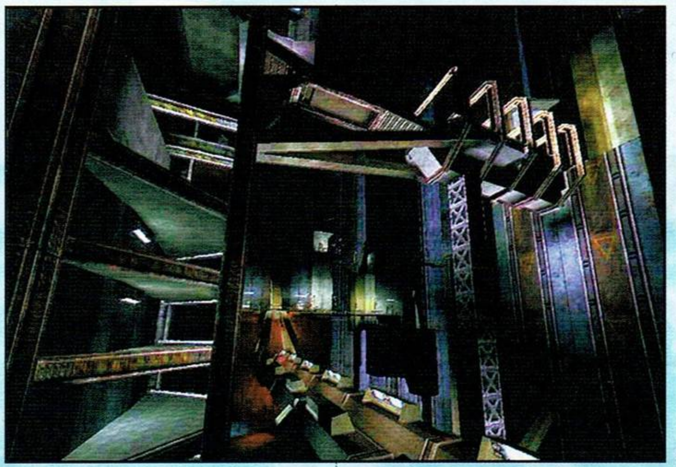
За пънка

За историята на играта не се знае почти нищо, но поне е сигурно, че главният герой се казва Крейг Ричардс. Той живее във време, когато човечеството вече е разработило напълно нов вид пътуване в Космоса, направило достъпни близките звездни системи. Последвала бурна колонизация. Постепенно колониите ставали все по-самостоятелни и все по-слабо зависещи от Земята, докато се стигнало и до открито заявеното им желание за независимост. Сорго, планетата на която ни заварва началото на играта е именно такава колония. Крейг е psionic войник на служба при Земната Конфедерация, хванат в епицентъра на конфликта между Земята и военния клан Тройден (Troiden). Според ранната информация геймплеят ще е изграден върху способността на Крейг да поема всяко живо същество под псиконтрол. Доколкото успях да схвана, по този начин ще можеш да се превъплъщаваш в тялото на всеки, чието съзнание героят ти завладее и да изпълняваш определени задачи с него. Те, както става ясно, ще са свързани най-вече с убиване. Не разбрах как стои положението с умирането - ще умира ли съзнанието на Крейг, заедно със съзнанието на подчинения - вероятно точно така ще бъде, иначе не виждам смисъл.

Предполагам си подразбрал, че историята и играта като цяло, ще използва сайбър-пънк среда. Ето какво споделя Сергей Миронов, шеф на проекта, за атмосферата в Neuro: *„Ще опитаме да създадем атмосфера, която да остави у играчите чувството при четене на Гибсън или гледане на Матрицата и Ghost in the Shell. Трудно е, но това е целта, към която се стремим.“*

И на мен като на пънка чак ми иде да се просълзя. Ха дано! И





за да приключа с този абзац, само ще добавя, че действието ще се развива на две различни планети и на космическа станция. В началото на играта екшънът ще се вихри в огромен футуристичен мегаполис, после ще се прехвърли на друга планета, където преобладаващи ще са откритите пространства. Хм, доста амбициозно, досега на съм виждал друга игра, освен Нереалната, която да успява да съчетава добре откритите и закрити пространства и да предлага качествен екшън и в двата случая. Миронов добавя: *„Просто се опитваме да направим игра, която да не наподобява нищо, което сте виждали преди.“* Е, сега вече наистина няма да откажа тази кърпичка, хлип...

еШкънът!

„Пуцай кумеее!“ - би възкликнал лирическият герой от Ъндърграунд, удавяйки атмосферата с дъх на джибри, ако пред очите му се възправи арсеналът на Neuro. По отношение на оръжията авторите ще се опитат да намерят златната среда - не е прекалено нито със стандартните, нито с футуристичните пушкала. Общо 15 вида, разделени в 4 групи - Леки, Стандартни, Тежки и Специални оръжия. В първите две групи са стандартните ютии (револвер, SMG, shotgun и т.н.). Интересна новост ще предлага *grenade cup discharge*, което създава обемна експлозия - за врагове в затворени пространства. Най-интересните оръжия ще бъдат в последните две групи, особено в Специалната, но за тях няма информация.

Няма да има ъпгрейди за оръжията, както е в Unrea!

Няма да видиш и извънземни, мутанти и прочее изродия. Опонентите ще бъдат хора - наемници, наркопласьори, войници на милитаризирания клан и всякаква друга сган. Разработчиците обещават голямо разнообразие от вражески персонажи.

Говорейки за нямане ще кажа, че кървавата баня няма да бъде смущавана от никакви NPC-та. Никакви такива - вземи тоя и го ескортирай до не знам къде си и гледай да не го пречукат по пътя. И правилно - още не съм срещал игра, в която този елемент да е бил перфектно изпълнен. Явно не му е още времето да се въвежда.

Никакви RPG елементи, развиване на персонажа, постигане на нови умения и прочее булшитс.

Играта ще е праволинейна, следвайки точен сценарий. Никакви отклонения - само напред, през труповете. Ох, я подай онзи леген, че тая кърпичка вече подгизна!...

Заключ...

Е ние... хм, като че ли стигнахме до края. Бе много бързо бе! Загубил съм форма, или пък може би ти си такъв прекрасен, предразполагащ читател. Знам ли?

Но какво да кажа за край и то да е свързано с играта? Чакай - сетих се. Ще ти разкажа още един виц.

Значи, попитали Шефа на проекта: „ Какви ще са системните изисквания на играта ви?“ Той отговорил: „Оптималното е PIII-800/128Mb RAM/GeForce3 64Mb, а с орязани хубости - Celeron 500/64Mb RAM/GeForce2 MX 32Mb“

Кхъ-кхъ-кхъ... но в крайна сметка, ако някой изобщо може да постигне такова чудо, предполагам, че ще са руснаци, така че...

лятна промоция
20 часа
от денонощието
само за
0.70
стотинки на час

@lien's club
ул. Бачо Киро 24, тел.: 980 11 10

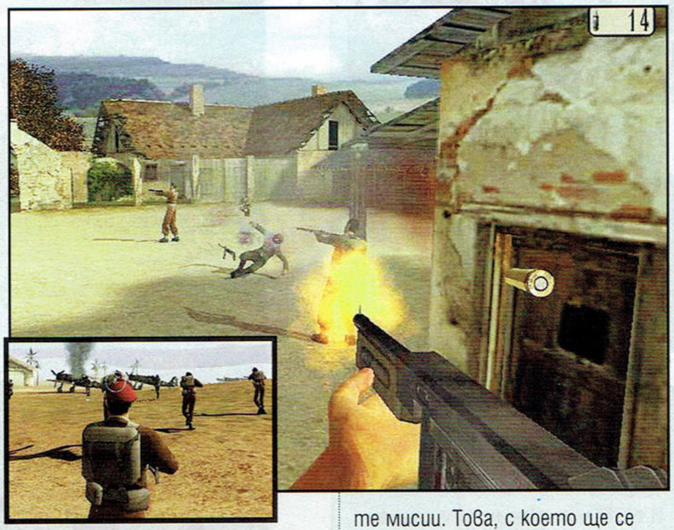
Hidden & Dangerous 2

Автор: Damond

Производител: Westwood Studious
Разпространител: Take 2
Жанр: Тактически екшън
Сайт: www.hidden-and-dangerous.com
Дата на излизане: април 2003
Очаквания: Средни

Втората Световна война. Лейтенант Гари Бристъл е командир на малка SOE (Special Operative Executive) част. Гари е изпълнил блестящо няколко опасни мисии дълбоко във вражеския тил и скоро Германско контраразузнаване схваща заплахата, която представлява той. Започва лична вендета между Гари и висш есесовец - респективно гонитба по целия свят: Бирма, африканските пустини, Северна Европа и, разбира се - Русия.

И така вече сме в играта. За всяка мисия, която предстои ще можем да подбираме от един до трима съекипника. Производителите обещават уникални умения за всеки от тях, както и развитие на нови skill-ове с нарастване броя на изпълнените мисии. Те ще притежават RPG-подобни характеристики - безшумно придвижване, гмуркане и т.н. Но най-радващото е, че няма да има нужда да останалите, чиято лелеяна мечта в повечето игри е да се напъхат под дъжда от куршуми и да умрат щастливо за Родину, за Сталину... опааа, грешка - бе за някакви мъгляви идеали, общо взето.



Играта ще предоставя и контрол над от едно до шест NPC-та, в зависимост от мисията - Норвежки борци от съпротивата, US парашутисти, цивилни, селяни от Бирма. Щели да се отличават с подобрен ИИ, според Tomas Pluhrik, дизайнер на H&D2. Играта щяла да гъмжи от живот - хора се движат наоколо, вършат логични неща.

H&D 2 ще включва 23 мисии и 9 кампании. Мисиите ще изискват извършването на саботажи, отвличане, кражба на информация и спасяване на заложници, като ще има няколко начина за изпълнение на дадена мисия. Изборът ще предопределя бъдещите мисии. Това, с което ще се сблъскваме в следващия сценарии, понякога ще зависи от това какви сме ги вършили в предния.

Ще ни е предоставена и привилегията да избираме между first или third person изглед, както и между класическия стил, наблягащ на тактиката - познат от Commandos или на екшъна - да избием всичко, дето мърда.

Говори се за много интерактивна среда - край с бронираните прозорци, от които при обстрелване с танкови снаряди ще се отронват по няколко жалки парченца!

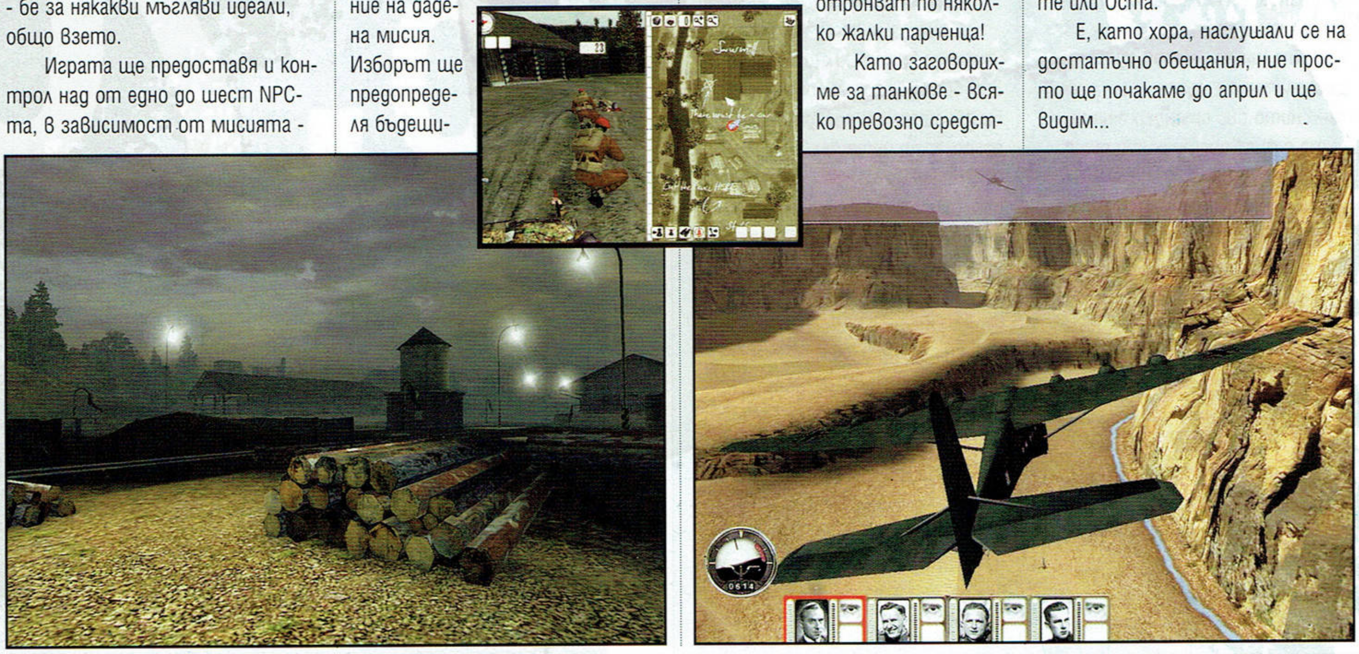
Като заговорихме за танкове - всяко превозно средство в играта ще може да се използва - камиони, кораби, подводници, самолети, някои от първите хеликоптери в света, хидроплани, както и германският Тигър.

Играта разчита на Insane II engine, същият, който фирмата използва в Mafia: City of Lost Heaven.

Обещанията за огромни нива, във всеки един момент ще могат да се рендерират по 300 000 полигона, без забавяне на играта. Производителите са наели няколко истински конта-терористи и актьори за motion capture-а. Звучи най-малкото обещаващо!

За Мултиплеъра се знае само, че ще напомня Half-Life-ския и ще има 9 режима, в които ще могат да се избират и картите от single player-а. Една от възможностите е вдъхновена от CounterStrike - два отбора, които избират страната на Съюзниците или Оста.

Е, като хора, наслушали се на достатъчно обещания, ние просто ще почакаме до април и ще видим...



Heroes 4

Българска версия

Автор: Freeman

Не бе, не бягай. Ела да поседнем за малко. Ето тук, край лагерния огън. Има място. Тази вечер имам нужда да поговоря с някого. Няма да те задържам дълго. Една страничка време. До вчера воювах. Загубих приятели. Добри приятели. Сега съм сам - с миналото, което утре вече ще е легенда. Сподели умората ми пътниче по страниците. Не бягай. Оръжието си почива, заситено с кръв...

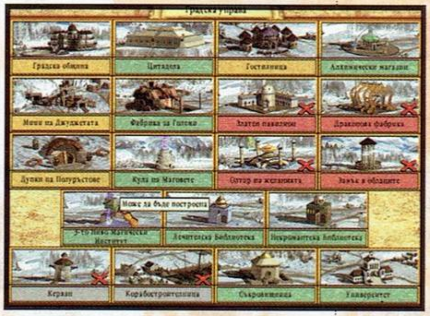
Ако си учуден от появата на Heroes 4 отново на страниците на списанието ни сега е моментът да поясня. Тук няма да си говорим надълго и нашироко за играта, която чакахме години наред и която остави противоречиви чувства в мнозина от нас. Това вече го правихме преди. Тук си, за да прочетеш за локализираната й версия.

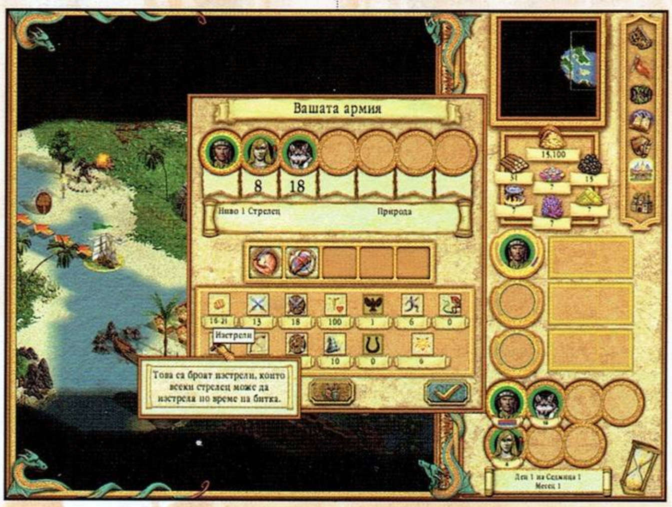
Преди да се спра на нея обаче, съвсем накратко ще припомня основните факти за Heroes 4.

Тя е походова стратегия, наследник на Heroes of Might and Magic 1, 2 и 3.

3DO направиха смел завой, променяйки концепцията от предходните заглавия драстично. Системата на магиите и на развитие на героите, градовете и сградите в тях, расите. Премахнаха ъпгрейдите. Това, а и много други неща, дотолкова промениха играта, че мнозина побързаха да я отрекат. Аз обаче съм на мнение, че ренесансът на Heroes 4 тепърва предстои и Gamers' Workshop ще направи необходимото, за да се случи това. Основната грешка на 3DO беше, че избързаха и пуснаха играта без Мултиплеър и без random map едитор. Това просто я уби. Сега вече има patch, който добавя Мултиплеъра, експанжънът The Gathering Storm също го съдържа. И експанжънът и кръпката се локализират в момента на български от Пулсар. Допълнението скоро ще бъде качено на сайта на фирмата, откъдето всички закупили си българската версия ще могат да си го изтеглят, за да могат да играят в мрежа.

Колкото до random map-а, ако се върнем години назад ще си спомним, че и Heroes 3 се сдоби с razndom map чак в експанжъна Armageddons Blade, а в последвалия Shadow of Death той отново бе премахнат. Така всички, които разчитаха да запазят тръпката към играта, използвайки случайното генериране на карти трябваше непременно да имат Armageddons Blade. Тънките сметки на маркетинговия отдел на 3DO са повече от прозрачни и честно казано смърдят, но кой съм аз, че да ги съдя.





Това са броят изстрели, които всеки стрелец може да изстреля по време на битка.

Личното ми предположение е, че в следващия експанжън ще има добавен random map едитор. Точно тогава ще се реши дали играта ще живее или ще умре. Но поне вече имаме Мултиплеър. За него ще четеш в следващия брой. Сега няколко думи по темата.

Ще съм кратък.

Локализираната версия на Heroes 4 е пример за това как трябва да се прави нещо подобно.

Играта е великолепно озвучена. Работата на локализиращия екип е достойна за уважение и напълно отговаря на високата класа на заглавието. На фона на будещи насмешка жалки примери като Paradise Cracked тя е като Титан до Троглодит. Прощавай за импулса. Преводът, имайки предвид кои хора стоят зад него, е най-доброто, което на тази игра можеше да й се случи. Нямам абсолютно никакви забележки, в което и да е отношение. Преди да приключа ще споделя само още едно свое впечатление. Играл съм англоезичната версия, сега изиграх и българската. Чувството, което остана след двете просто е различно.

Намирам обяснение за това, че локализираната версия ме остави с много по-добро впечатление от самата игра, единствено във факта, че като човек трудно справящ се с английския тя ми позволи по-пълно да вникне в историята. А може би просто от позицията на времето и повлиян от липсата на достатъчно стойностни игри напоследък, нещата вече ми изглеждат други. Каквато и да е истина обаче тя не променя безусловната истина, че в този си вид и с възможността да изтеглиш локализирания patch, добавящ мултиплеъра, Heroes 4 е едно великолепно заглавие.

Freeman

Не бих се определил като "дърт геймър". Не защото не съм дърт, а защото се занимавам с игри от едва около 5 години. Като просто устроен човечец моята стихия са екшъните. Стратегиите също. По-незабележимо в геймърското ми ежедневие е присъствието на останалите жанрове, но се случва да се заиграя с някоя спортна игричка, кефя се на Moto Racer-те, че даже на такива елементарни представители на ролевия жанр, като Diablo 1 и 2. По-сложните RPG-та ми идват в повече.

Ще опитам да изредя част от игрите, които считам за ЕМБЛЕМАТИЧНИ и ЗАДЪЛЖИТЕЛНИ за всеки почитател на любимите ми жанрове.

Преди това обаче само едно име. Quake 2! Безапелационният ми лидер в мултиплеъра, икона и... точка!

Що се отнася до мен - по-добра игра няма, съмнявам се и да има.

Не мога да подмина титанични заглавия като: Doom, Quake 1 и феноменалната Jedi Knights: Dark Forces. От близкото минало възправят могъщи снаги Sin и Half Life, една недооценена игра с брилянтна атмосфера - Requiem, размазващият Soldier Of Fortune. Великият Unreal!

Минаваме на вълна Third Person: Tomb Rider 1, MDK, Heretic 2, Blade Of Darkness, Drakan, Max Payne. Без никакво колебание Blade Of Darkness е моят номер едно.

В списъка на стратегиите се подвизават AOE, Heroes 1, 2, 3, Dungeon Keeper, Ground Control, Homeworld. Dune! C&C! StarCraft! Warcraft 1, 2, 3!

Твърде много са заглавията, за да не пропусна някои. Ето още няколко: Myth, Battlezone, Giants, Sacrifice, Re-Volt, Caesar 3, Moto GP, Diablo...

И разбира се... Earth Worm Jim!

Impossible Creatures

Автор: Black Wizard

Relic Entertainment са сред най-иновативните разработчици на игри в света. Дебютният им продукт Homeworld, издаден през 1999 година се превърна в основател на един нов поджанр и еталон за реалновремева стратегия, спечелвайки мигновено признанието на милиони фенове. Година по-късно излезе Homeworld: Catacalysm. Сега, през 2003-та, те остават верни на себе си с Impossible Creatures.

„...съществото се изправи бавно на задните си крака и се вгледа в образа, изникнал сякаш от небитието. Пред него, облян в светлина, стоеше човек в бяло и го наблюдаваше съсредоточено.

- Кой си ти? – промълви то.

- Аз съм този, който те създаде! – произнесе човекът, явно изненадан от способността му да говори.

- А... кой съм аз?

Човекът почеса дългата си бяла брада и сякаш се замисли за момент, след което бутна една врата и посочи с ръка към пустошта, която се откри.

- Върви и открий себе си, пред теб лежи Обетованата земя, сега си свободен!

Съществото се отпусна на четирите си крайника и бавно надзърна навън. Огряна от слънцето пустинята се стелеше докъдето му стигаше погледът.

- Няма ли да бъда самотен? – отново попита то.

- Не се безпокой, ще откриеш и други като теб, никога няма да останеш сам. – А сега върви...

- Така и не разбрах името ти? – погледна то през рамо, докато се отдалечаваше.

Преди вратата да се затвори, човекът му махна с ръка и извика:

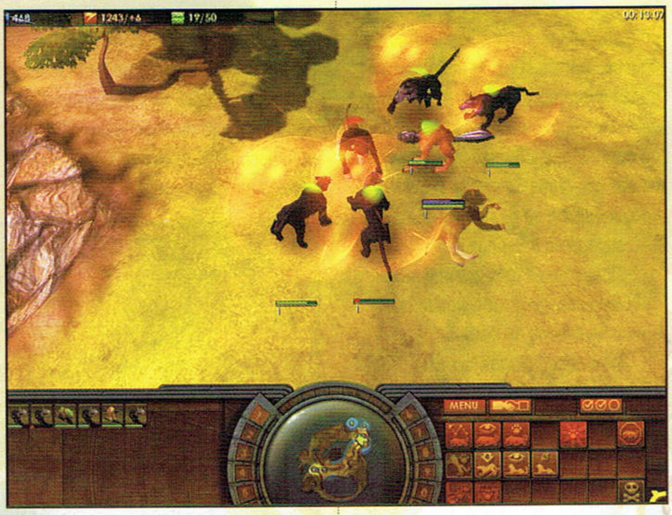
- Наричай ме просто... Господ!"

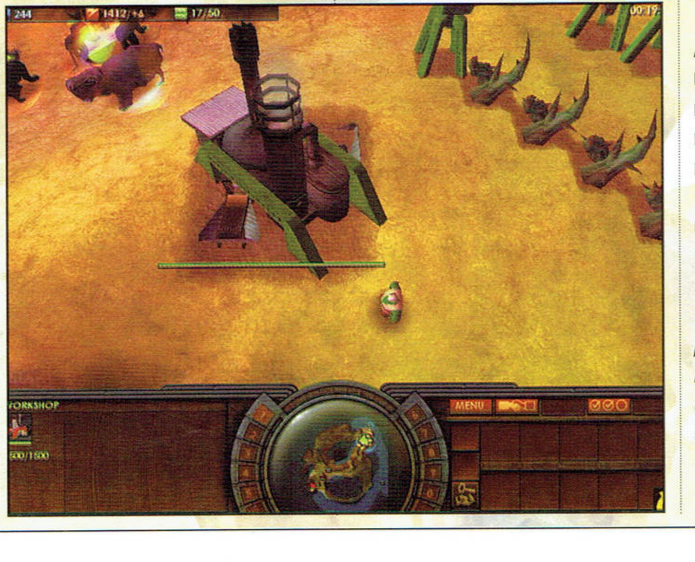
Не знам дали ви се е случвало да вземете някоя игра, и съдейки само по името да захвърлите диска в някой ъгъл. Когато за пръв път се сблъсках с демото на **Impossible Creatures** направих именно това. Грешка! Както успях да разбера съвсем наскоро. Голяма грешка.

Рейтинг	**8.8**
Графика	■■■■■■■■□□
Звук	■■■■■■■■■□
Геймплей	■■■■■■■■■□
Изкуствен Интелект	■■■■■■■■□□
Мултиплейър	□□□□□□□□□□

Производител: Relic Ent.
Разпространител: Microsoft
Жанр: Стратегия в реално време
Сайт: www.impossiblecreatures.com
PC: PIII 800, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Висока
Време за усвояване: 1 час
Масовост: Ниска
Прилича на: StarCraft, Evolva

Не знам с мен ли се е случило нещо необикновено или тази игра действително е истинско бижу, но вече не помня времето, когато съм осъмвал по подобен начин – с подути очи и единствената мисъл: „Скакауетс... нема да се пуашиш копеуе!"



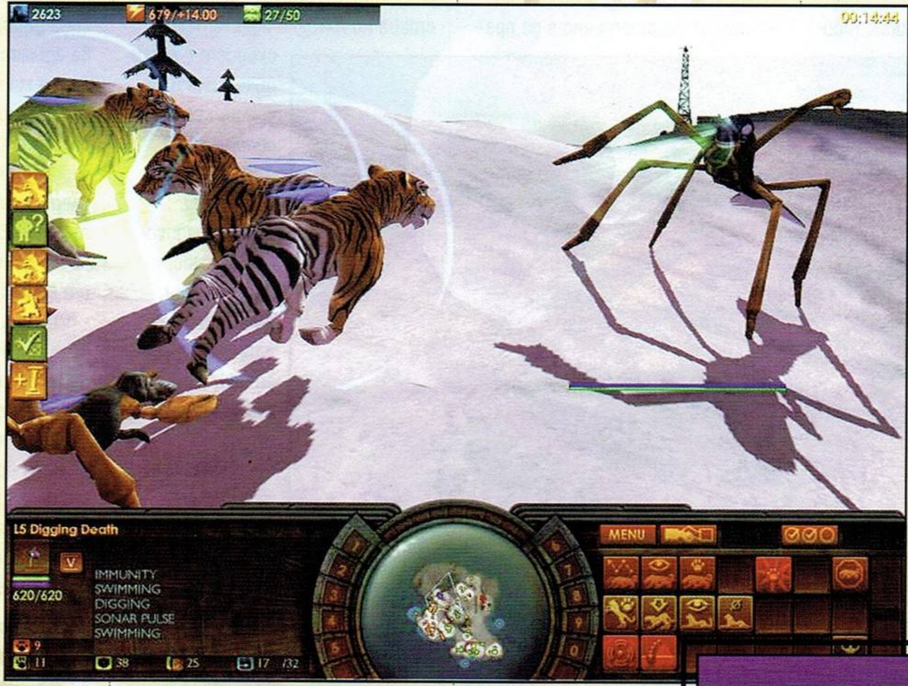


Приключвайки с личните излияния преминавам направо към виновника за хроничното безсъние и частичните ми прояви на ненавременна лудост в последните няколко дни.

Името му е **Impossible Creatures**, най-новото отроче, плод на колективния гений стоящ зад великолепния Homeworld – **Relic.** Нека ви запитам нещо: *„Харесвате ли генетичните експерименти? Искало ли ви се е поне веднъж в живота си да се изживеете като Бог?"*. Ако отговорът ви е „да", това е вашата игра.

Историята

Годината е 1937, време на романтика и приключения. Вие сте **Rex Chance** – пътешественик и военен журналист. Прекарали сте живота си изследвайки пустошта на Африка, заледените пространства на Антарктика и непроходимите джунгли на Амазония. Видели сте всяко живо същество на земята… или поне така си мислите, когато получавате писмо от своя отдавна изгубен баща. В него той моли да се срещнете. И така, отправяте се право към остров **Isla Veritas** в Южния Пасифик, където баща ви работи за богат предприемач на име **Upton Julius** и разработва т. нар. технология „Сигма“, позволяваща смесването на гените на различни същества. Но започналото като съвместно начинание, скоро се превръща в конфронтация и война, в която основно оръжие се явяват... мутантите. Няма да ви разказвам повече, ще ви оставя сами да се насладите на историята. Ако сте гледали филма „Островът на д-р Моро“, ще намери много общо в атмосферата на играта. Но въпреки, че всичко ще ви се стори познато, то е преразказано по своя неповторим начин, така че тръпката да ви държи до края.


2623
679/+14.00
27/50
00:14:44
L5 Digging Death
V
IMMUNITY
SWIMMING
DIGGING
SONAR PULSE
SWIMMING
620/620
9
11
38
25
17 /32
MENU

Тук е мястото да ви представя и **Lucy Willing.** Тя е учен и колежка на баща ви и смята, че „Сигма“ може да подпомогне развитието на науката. На нея ще дължите живота си не веднъж по време на кампанията.

И така, да започваме.

Геймплей

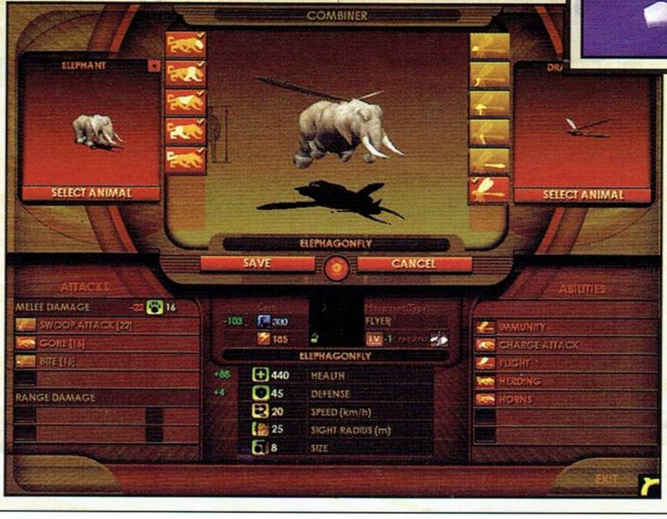
IC е стратегия в реално време - комбинация между Starcraft, Evolva и Age of Empires. Сборен образ, съчетаващ динамиката, идеята и възможностите на тези три заглавия, оставащ уникален сам по себе си.

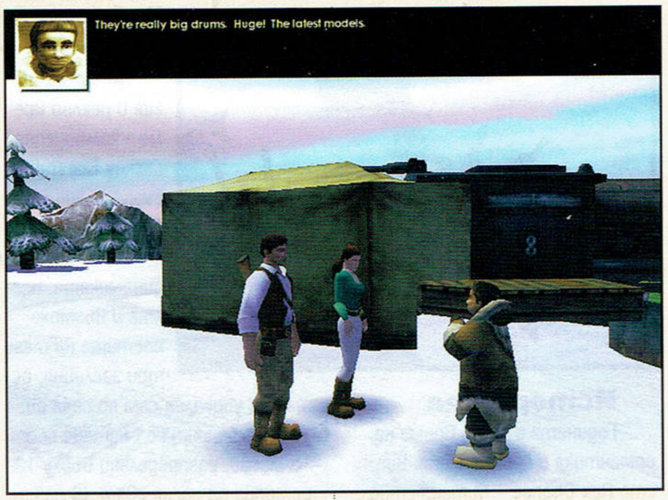
Кампанията е съставена от 15 мисии, разпределени върху 12 острова по целия свят. **IC** се играе като всяка подобна стратегия - събиране на ресурси, строене на сгради и единици и бой до посиняване.

Ролята на **Rex** в играта е да събира генетичен материал от различни животни, който ще можете да комбинирате в специално създадена за тази цел лаборатория. В началото ще разполагате едва с няколко животински ДНК вериги, но с напредване на играта, те ще достигнат до 53. Възможните комбинации възлизат на 40 000 – естествено така и не можах да ги изпробвам всичките. Идеята е създаването на армия по ваш вкус, чрез смесването на положителните и отрицателните качества на ДНК донорите. Така например ако смесите вълк и пор-скункс, се получава нещо от рода на „**вълкопор**“ – т.е. силата на вълка, обогатена със способността на пора да отделя специфична, неприятна миризма, която кара противника да се бие с нежелание – „пръдня си е, ама си е моя“. В началните нива това е един силен противник. Съществата комбинират основни качества като *захапка*, *нокти*, *атака с крака*, *ударна сила*, *обхват*, *звукова атака* и т.н.

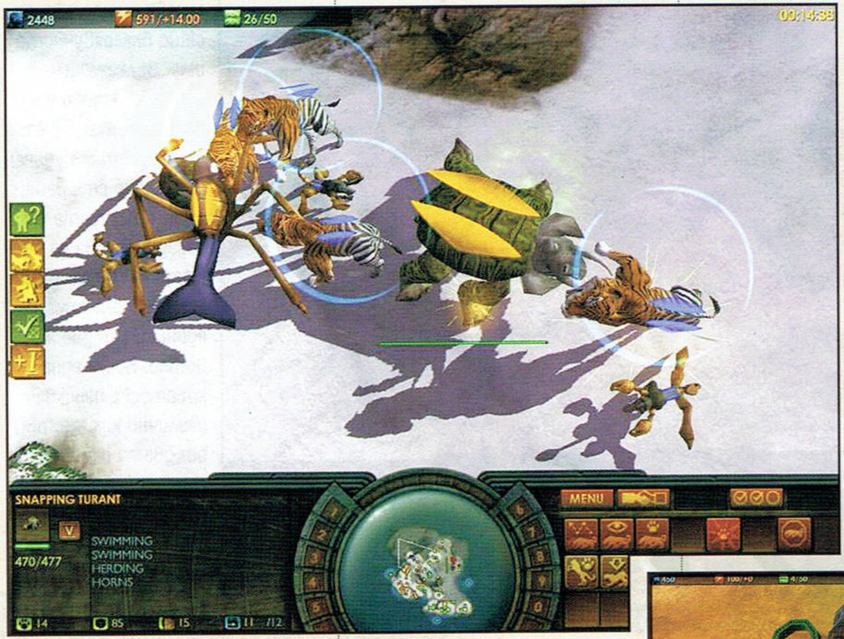
Освен основните характеристики те притежават и специални такива, отговарящи на всеки различен вид, примерно *Закопаване, Летене, Унищожаване на бариери*...

Пример: комбинираме вълк и леминг (вид гризач), от страна на вълка имаме **Pack Hunter** (ловува в глутница, което осигурява на създанието бонус върху щетата, когато е в глутницата) и **Bite**, а от страна на леминга имаме **Digging** (възможност за закопаване под земята). В крайна сметка се получава същество, носещо благозвучното име „вълкинг“ или „лемълк“, което удивително прилича на плъх-идиот и е удачен избор, ако сте решили да атакувате от засада. Трябва да спомена, че могат да се комбинират само и единствено две животни. Всяка една кръстоска изисква различно количество от двата основни ресурса в играта – въглища и електричество. Въглищата се добиват от мини, докато за електричество е необходимо изграждането на т.нар. **Lightning Rods**. За добива на ресурсите в началото ще се грижи **Lucy**, която се оказва една доста якичка мома и мъкне кофите с въглища като същински докер. В това време **Rex**, съвсем джентълменски си развява ***бийп*** по картата и дебне животинки, за да им краде ДНК-то. По-късно ще имате възможност да създавате черноработници, наречени **Henchmen**, които да


COMBINER
ELEPHANT
DRA
SELECT ANIMAL
SELECT ANIMAL
ELEPHAGONFLY
SAVE
CANCEL
ATTACKS
ABILITIES
MELEE DAMAGE -22 16
SWOOP ATTACK [22]
GORE [16]
BITE [18]
RANGE DAMAGE
-103 300
185
FLYER
LV 1
ELEPHAGONFLY
+86 440 HEALTH
+4 45 DEFENSE
20 SPEED (km/h)
25 SIGHT RADIUS (m)
8 SIZE
IMMUNITY
CHARGE ATTACK
FLIGHT
HERDING
HORNS
EXIT



They're really big drums. Huge! The latest models.



отменят дамата от тези типично мъжки задължения като добив и строеж на сгради. Те са еквивалент на пеоните от **Warcraft** – работници и воини съчетани в едно. Освен това **Lucy** е добра крадла на технологии и саботьор на противникови сгради.

Като начало, в кампанията ще ви бъдат поставени задачи, свързани с добив на генетичен материал от различни животни – вълци, тигри и т.н., което – както казахме – е работа на **Rex**. Той не е бойна единица и е практически беззащитен срещу атаките на противника, затова през останалото време го дръжте в базата. Същото важи и за **Lucy**, когато я пращате на мисия (примерно саботаж на сграда) е добре да й осигурите подобаващ ескорт. Мисиите следват сюжетната линия и са свързани предимно с разрушение на в Chamber ражеската база или добиването на нова технология. Регулярно ще се изправяте срещат т.нар. ***„босове“*** – доверени типове на злодея **Upton Julius** и техните армии от перфектно комбинирани гадинки.

Една типична мисия се развива по приблизително следният начин:

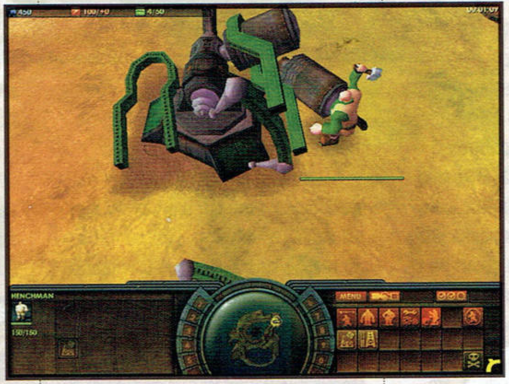
Започвате само с лаборатория и двамата герои. Пращате Rex да събира генетичен материал, докато Lucy се гърби със строенето на сградите, а „черноработниците“ копат въглища. Най-важната сграда след лабораторията е **Creature Chamber** – в нея комбинирате ДНК-тата и генерирате съществата. За създаването на летящи или водни единици, ще са ви необходими **Air Chamber** и **Water Chamber**. Те са по-скъпи и изискват по-високо ниво на развитие. Електричеството, вторият ресурс в играта, се добива по два начина – в началото строите **Lightning Rods** (гръмоотводи, събиращи електричество), а в последствие и генератори – **Geyser Generators** (използват парата на гейзерите за създаване на електричество). Генераторите могат да се усъвършенстват, като с всеки ъпгрейд КПД-то им се повишава.

При първа възможност е наложително да завладеете нови находища. Достатъчно е да пратите един работник и армия (за всеки случай) на мястото и да построите Workshop, след което го оставяте да добива ресурси. С помощта на Workshop-а, ще спестите размотаването на работниците от мините до лабораторията (*и което е по-важно – ще се почувствате изчерпателно, компетентно, забавно, актуално, акуратно, надлежно, правилно и вярно информирани за случващото се в света на игрите... о, но това беше за един друг Workshop, пардон – бел. ред.*).

Забележка: Не можете да построите нова лаборатория – ако единствената, която имате бъде унищожена, играта свършва.

И така, стигнали сме вече донякъде, идва ред на **Genetic Amplifier** – сградата, в която ще ъпгрейдвате животинките. Това става по няколко показателя – скорост *(speed)*, ръко-, или в случая по-скоро *лапопашен* бой *(melee attack)*, здраве *(hit points)*, радиус на видимост *(sight radius)*, атака от разстояние *(ranged attack)*, защита *(defense)*.

Нива. В IC се ъпгрейдва практически всичко, от сградите до единиците. Нивата на развитие са пет, с което напомнят Age of Empires. Постигането на всяко следващо ниво на единиците предполага и нови сгради, които трябва да строите. Нещо интересно и различно от другите стратегии е това, че работниците ви съвсем не са ограничени до събирането единствено на ресурси. Ако построите Clinic, ще имате възможност да ги превърнете в сериозна бойна единица и дори специално оръжие. Във върховният си блясък един работник добива двойно повече ресурси, лекува армията, управлява... хеликоптер и маркира вражеските единици. Последното способства „заразяването“ им, така че при движение по картата можете да го следите и да виждате това, което и то вижда. Единственият начин за пренасяне на армията от една точка до друга, е Heli Pad - площадка за кацане. Достатъчно е да вземете един работник да го вкарате в хеликоптера, и voi la – имате си транспорт. С негова помощ можете и да шпионирате врага, както и да строите сгради от въздуха. Доста забавно е да видиш, как работникът-пилот се прикрепва към едно въже и увисва с главата надолу с чук в ръка. Брилянтна идея! Благодарение на нея неведнъж успявах да направя засади с Soundbeam Turrets - кули, използващи ултразвукова технология. Ако бъдете нападнати по земя, достатъчно е да разположите армията си в близост до тях, така че вражеските единици да понесат двойно повече загуби. За въздушна защита подходящи са Air Turret.



Графика и звук

Колкото и в GW постоянно да изтъкваме първостепенната важността на Геймплея, не можем да се противопоставим на факта, че визията и озвучението все повече се превръщат в съществен фактор, по който се оценявят игрите. Днес, когато разработчиците се опитват да вградят завладяваща атмосфера и чувство за съпреживяване в заглавията си, ролята на графиката и звука е решаваща.

Въпреки, че е 3D **IC** изглежда красива, при това енджинът ѝ е дотолкова оптимизиран, че за да се насладите в пълна степен на прекрасните гледки и ефекти, не се налага сериозно ъпгрейдване. Дори на машини под 1Ghz играта върви перфектно на максимум настройки. Моделите са много добре анимирани, текстурите - превъзходно нарисувани. Единственото, с което мога да ги сравня е **Warcraft 3**, с едно единствено изключение - при сблъсък на огромни армии го няма това неприятно накъсване, от което човек губи контрол над единиците си.

Музиката, която ще ви посрещне в менюто е добре композирана и създава автентична атмосфера, а съчетана със звуците в реалния геймплей, спокойно може да се пише един голям плюс на създателите ѝ.

Тук идва и следващата голяма червена точка – едиторът! Играта ще има възможност да използва модове. Може би това е отворена вратичка за следващ експанжън, кой знае. Представете си например комбиниране на хора с животни… актуално. Във всеки случай енджинът спокойно може да послужи за основа на цяло следващо поколение стратегии в реално време – спомнете си само **Neverwinter nights**.

Мултиплеър

Всички знаем, че ако едно заглавие иска да се задържи дълго време в класациите, то трябва да предлага наистина качествен мултиплеър. Сигурно ще попитате: „Добре бе, това хубаво, ама и тука ли трябва да тичаме нагоре надолу, за да събираме генетичен материал?" Споко. Ще ви бъде спестено малоумното обикаляне. Опцията **Army Builder** предлага възможност да създадете свои уникални единици, от всичките 53 вида животни и след това да ги изправите срещу своя противник. Единственото, което трябва да направите е да ги сейвнете, и толкоз – вашата лична армия е готова за следващата мрежа.

Хинт: *Когато започнете да подготвяте кръстоските си, в никакъв случай не се стремете да са само най-силните. Спомнете си какво казахме по-горе. Всеки мутант отговаря на дадено ниво и изисква определени ъпгрейди, технологично време и ресурси, преди да можете да го произведете. А дотогава, кой ще пази базата? Противникът не спи…*

Black Wizard

Здравейте приятели! Под псевдонима Black Wizard се подвизавам аз - Борислав Митков. Като гледам снимката, май само затворническия номер липсва отдолу. Не знам дали мога да се определя като "старо куче" по отношение на игрите, но те заемат голяма част от моето съществуване през последните 10-12 години. Ако говорим за игри с атмосфера, в която се потапяш и от нея не ти се излиза, то моята стихия са тактическите шутери, подплатени с много история. На първо място - Operation Flashpoint, Rainbow Six, Ghost Recon, S.W.A.T 3, Battlefield 1942, Jedi Knight (последното не е тактически шутър, вярно)…

Тези, които промениха гейм-индустрията - Wolfenstein, Gemstone Warrior.

Любими стратегии - Homeworld, Ground Control, Stronghold, Close Combat, Sudden Strike, Medieval: Total War, Rebellion, Fleet Command…

Симулатори - Flanker 2.5, IL-2 Sturmovik, 688(I) Hunter Killer, Sub Command, Panzer Elite, Silent Hunter, Longbow 2 и т.н.

Накрая, но в никакъв случай не на последно място, ролевите игри - Neverwinter Nights, Baldur's Gate, Fallout.

С нетърпение очаквам Knights of The Old Republic.

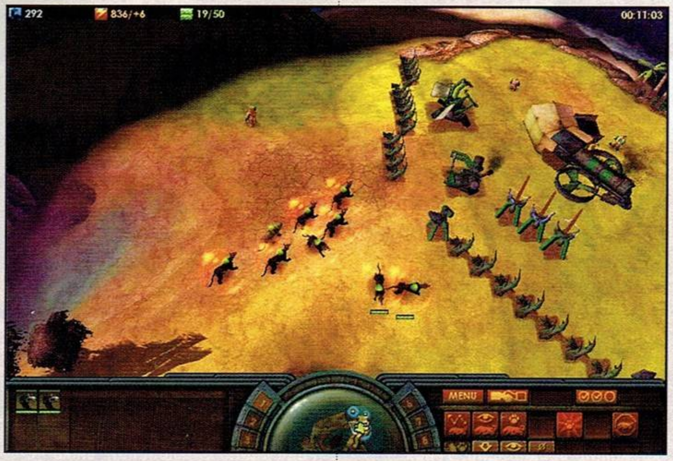
May The Force Be With You, Always!

Режимите на игра са три: **Destroy Enemy Lab**, **Destroy Enemy Base** и **Hunt Rex**. За първите два е ясно, унищожавате лабораторията или базата на врага и победата е ваша. Последният режим обаче е най-интересен. В него всички играчи разполагат с по един **Rex Chance**, и единствената цел е да го опазите жив до края на играта. А тя свършва, веднага щом вашата армия от кръвожадни, миришещи на пот и урина, кошмарни създания се доберат и до последния противников **Rex**, разкъсат сладкото му, крехко телце и изпият още трепнещия живот от кръвта му. Ммммм мразим ги, безценни!... Олеле, май умопомрачението си казва тежката дума...

Изкуствен Интелект

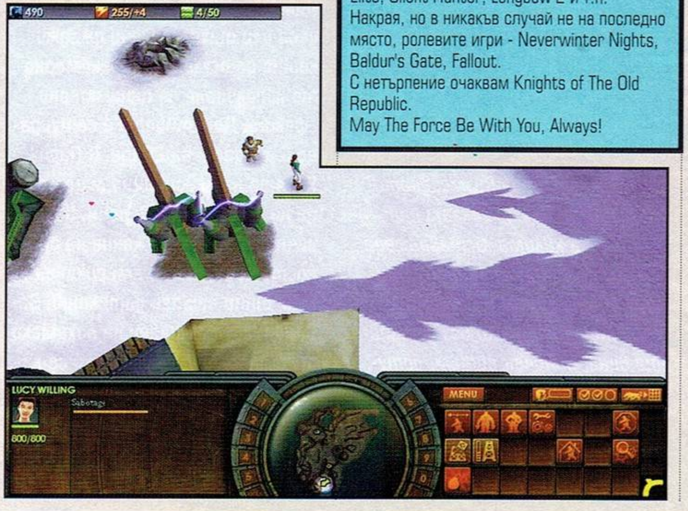
Той, да ви кажа, ме кара да се чувствам като във вана със шампанско. Леко несигурен, с други думи – никога не знаеш дали пукащите наоколо мехурчета са следствие само от шампанското или и физиологията ти си е казала думата, дето вика Бай Ганьо – „човещинка си е". Но да не се отклоняване, така както например имат навика да правят понякога единиците ви – седят си в близост до мелето и хич не им пука, че събратята им биват изяждани. Това изисква да ангажирате доста плътно вниманието си с тях – да ги наблюдавате да не хукнат на някъде или да попаднат в засада. Освен това активирането на специалните умения на гадинките (повечето от създанията, освен физическата атака имат и допълнителни екстри, които дават бонус на вашите войски или причиняват неудобства на вражите. *Например – облак, който прави противника бавен и т.н.*) също изисква личната ви намеса. А при големите мелета е малко трудно да определите къде са лошите и къде – вашите.

Що се отнася до поведението на противника – учуди ме неистовото му желание да се бие до смърт, въпреки явното превъзходство от моя страна. Спомнете си **Warcraft 3**, там като усетеше, че губи врагът се оттегля към най-близката си база, за съжаление тук това не се случва.



За накрая оставих личното си мнение. **Impossible Creatures** е една превъзходна стратегия, конкурираща най-добрите бранша. След срещата си с нея се чувствам душевно задоволен *(това, колега, е разликата между жените и игрите – с първите е много по-важно да си физически задоволен... муахахаха – бел. ред.)*. Показателен за начина, по който са се справили разработчиците е факта, че аз – като един доста негативно настроен към 3D стратегиите човек - останах впечатлен и очарован. Въпреки иновативните си идеи играта се усвоява лесно, предлага интуитивен интерфейс и динамика. Това, което е останало непостигнато за много заглавие – постигане на баланс между оригиналност и геймплей – в IC е реализирано сякаш с лекота.

От сега мога да кажа, че ако **Relic Entertainment** не надминат себе си с предстоящото продължение – **Homeworld 2**, **IC** ще се превърне в игра на годината... в личната ми класация, разбира се.



Post Mortem

Автор: Chappy

Рейтинг	6.7
Графика	■■■■■■□□□□
Звук	■■■■■■■■□□
Геймплей	■■■■■■□□□□
Изкуствен Интелект	□□□□□□□□□□
Мултиплейър	□□□□□□□□□□

Производител:	Microids
Разпространител:	Dreamcatcher
Жанр:	Куест
Сайт:	www.postmortem-videogame.com
PC:	PII 300, 64MB RAM, 8MB 3D Video
Брой дискове:	2
Сложност:	Ниска
Ценност за жанра:	Ниска
Време за усвояване:	10 минути
Масовост:	Ниска
Прилича на:	Ring 2

Калпав Куест, Класна Кримка

Бях се погрижил за всичко. Смених телефонния номер. Никакви отговори по електронната поща. Подготвих и дузина некролози, за всеки случай. Нямаше да им се дам лесно. Край на кариерата ми като треторазреден „драскач за myst-аджийки куестчета“. Отново щях да имам личен живот. Да контактувам с живи хора. Най-сетне да щракна с „мишката“ върху някое гадже и тя да вземе да ми отговори. Такива неща...

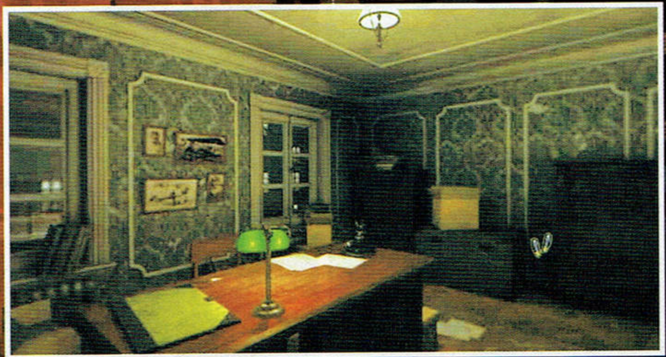
Но ТЕ не се бяха отказали. Не, не и ТЕ. Следваха всяка моя стъпка с търпението на обръгнат ловец, снизходително ме оставяха да се радвам на малкото свобода, до която се бях добрал с неимоверни усилия. До мига, в който отново им бях нужен...

Колетът. Малък жълт плик. Откри ме в забутаната хотелска стая, наета под фалшива самоличност. Без име и адрес. Два безлични, лъскави в своето технологично лицемерие компактдиска и кратка бележка. „Скъпи колега, оценяваме положения от теб труд в оплюването на излезлите в последните три месеца куестове и разбираме желанието ти да си вземеш кратка почивка, но се налага да я отложиш. Има една игричка за теб, първокласно приключение. Две-три странички, както обикновено. Успех!“

И послепис. „Гледай да се справиш навреме. Нашият Човек ще дойде да я вземе в полунощ. Приживе или… *Post Mortem*.“

Вали. Под покрова на нощта, прогизнал от влага, градът крие своя облик. Потаен и притихнал. Изпълнен с очакване. Напрежение, което се слива с небесния порой, ромоли по ръждясалите водосточици, измива следите на греха от калния паваж и се носи като река по изтърбушения асфалт в търсене на своята жертва. Някъде там... Неразличими сред вълните изливащ се дъжд, сградите се плъзгат една след друга, като безлични силуети. Калните реки дебнат. Все надолу по улицата, с ловен устрем. Някъде там... по високите етажи, млада студентка се опитва да изтръгне жива нотка от едно мъртво пиано. Пороят не я чува. Мълния разкъсва реалността и за миг кошмарите оживяват. Гръмовен рев от ужас заглушава отчаянието й. И сетне мрак, по плътен и тежък от преди. Потоците забавят своята ход, разплискани от тежък ботуш. Все напред, към края на улицата, където светлините на хотела излъчват лицемерно гостоприемство...

Добре, добре... Стига. Разбрах! Приключвам за момент с лиричните отклонения. Искате по същество? Няма проблем. Започваме.

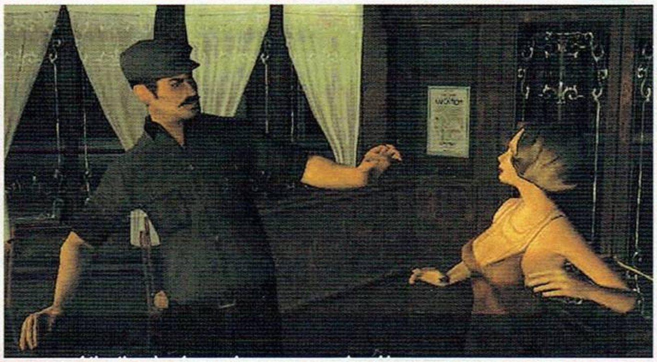


Post Mortem, новото предложение на франсетата от Microids, е игра с потенциал за абсолютен хит. За жалост помрачен от криворазбраната „еволюция“ в приключенския жанр. В мрачния свят на „Посмъртно“ ни очаква, поне наглед, поредният first person adventure с калпава графика, смазваща липса на свобода и типичната за жанра мъртвешка застиналост. По принцип това съчетание автоматично гарантира, че в нашето списание тя ще получи подобаваща доза сарказъм, но в този случай ще си позволя да направя едно изключение. Защото под грозната външност се крият няколко брилянтно реализирани идеи, които в подобаваща опаковка биха гарантирали оценка над 90-те...

Тежестта на възмездието се стовари върху меката повърхност на килима. Остави следа – мръсен отпечатък върху пиршеството от алени багри – и след това продължи без да изпита вина. В точен ритъм, ботушите следваха своята набелязана цел. Наоколо прибягваха с бъбрив такт излъскани до блясък вечерни обувки. Те спираха за миг, колкото да се отстранят от пътя на тежката, груба кожа, сетне продължаваха по своя път. Ботушите не им обърнаха внимание, слепи за тяхната суета. Сетне застинаха на място, пред рецепцията. Нечий глас изрече име. Друг глас потвърди. Ботушите извърнаха пети и отправиха поглед към виещото се стълбище...

Ако играта има с какво да защити правото си отделените й страници и дразнещите ви лирични отклонения, това е историята. Тя е криминален трилър, при това брилянтно изпълнен, по всички канони на жанра. Тежка, депресираща атмосфера, разкриваща изяществото на мрака в човешкото съзнание на фона на болезнената действителност. Никакви извънземни, окултни чудеса или технологични джаджи, които да осмислят прекомерното използване на триизмерни ефекти. Действието е ситуирано в средата на 20-те, в Париж. Ролята на действащо лице се пада на Густав МакФърсън. Зад типичното овчо изражение на средностатистически американец се крие бивш частен детектив. Заварваме го отдаден на бохемско лентяйство, изживявайки се като един от множеството бездарни художници в... къде другаде, ако не в Париж. Един ден на вратата му „почуква“ загадъчната София Блейк, чиято молба да разследва смъртта на сестра ѝ и съпруга ѝ, убити по особено жесток начин в парижки хотел, както и знойният ѝ сексапил, бързо вкарват Густав отново в играта.

Следва обикаляне из всякакви затънтени кътчета, разговори с очевидци и заподозрени, събиране на доказателства, тук-там някой по-напрегнат момент, обрати и накрая – финалната развръзка. Класика. Благодарение на гения на сценаристите, фабулата в PostMortem далеч надхвърля стандартните куестаджийски бози. Заформя се изключително заплетен случай, сюжетната нишка криволичи, заблуждава в мигове на бавно развитие, а след това рикошира хаотично като заблуден куршум. Историята е интелигентно написана, великолепно балансирана, просмукана с мрачния реализъм и лицемерието на декадентската, буржоазна суета...

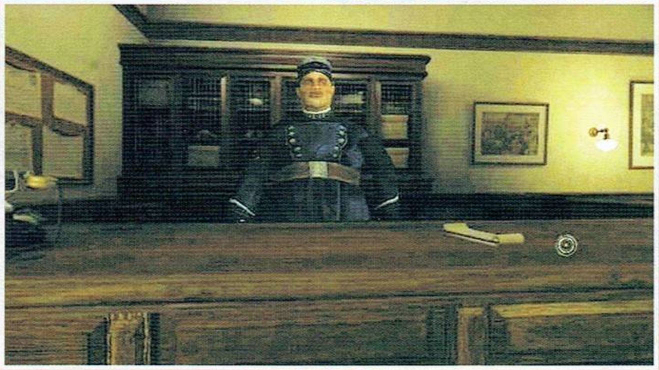


Ръкавицата се плъзна леко по парапета. Контактът с реалността ѝ бе необходим. Без да оставя следи, тя се огледа наоколо. Стълбища, коридори, безмълвни фикуси в порцеланови саксии във всеки сенчест ъгъл. Женски смях, мелодичен и хрисим, някъде в края на коридора. Чистота и порядък. Невинно спокойствие. Ръкавицата продължи своя ход до края на парапета, сетне се скри в джоба, където я очакваше пронизващия хлад на стоманата. Не бързаше за никъде. Имаше цел.

Стая 507...

Дори когато е напълно обладан от великолепието на една история, добрият рецензент на куестове не трябва да забравя, че солта са загадките. Тук Post Mortem се справя сравнително добре. Няма да събирате стотици битови предмети и да ги използвате по най-невероятни начини в отчаян опит да надхитрите авторите, нито пък ще редите безсмислени пъзели. Всичко зависи от правилното провеждане на диалози и събирането на улики. Дотук добре, но *базираните на диалози загадки* са умопомрачително лесни. С малки изключения, всичко се свежда до изчерпване на възможните фрази, при което получавате нова улика или локация върху картата.

Събирането на улики е по-интересната част. Още в самото начало ще попаднете на една от тях. По събраните описания от очевидци трябва да изградите портрета на престъпник от набор налични лицеви елементи, по подобие на полицейски IdentiKit. Оказва се обаче, че авторите са се престарали в бройката. Загадката трудно може да се реши без решение изтеглено от Интернет, чийтърски поглед в директорията с графичните ресурси или няколко часа прекарани в налучкване.



Има и още нещо, което си струва да се спомене. В някои ситуации ще имате възможност да реагирате по различен начин и изборът ви да тласне историята в една от три възможни насоки, всяка завършваща по различен начин. Всъщност цялата „свобода в избора на развитие“ се състои в това да решите да дадете или не информация на полицията за всеки ваш ход. В зависимост от това до каква степен сте се забъркали с куките в края на играта (именно там!) ще можете да изберете един от три алтернативни завършека – един щастлив, един поносимо добър и един нещастен. Понеже е възможно да отключите и трите едновременно, нищо не ви коства да се запишете преди финалната развръзка и да ги изгледате и трите подред...

Смъртта прочете номера на стаята, сетне надяна маската. Гладката, бледа като кост пластмасова повърхност се сля с лицето и го погълна. Духът на маската, скрит в гротескната птича форма с дълъг, заострен клюн, облада ума. Усети прилива на енергия. Решителността се възвърна. Беше като спринцовка с наркотик, забита право в мозъка. Смъртта без лице бе смърт без скрупули, без съвест, без съмнение, без страх. Съществуваха единствено целта и тръпката. Бяха го изпратили да вземе една статия. Не му казаха как, а и не бе попитал. И Смъртта смяташе да стори това по своя си начин.

Той извади острието от джоба, а след това протегна длан да почука...

И понеже останах няколко реда за завършек, ще споделя впечатленията си от техническата част на играта. За изисквания няма какво да си говорим, те са стандартно ниски за жанра. Графиката е смес от статични двуизмерни декори и триизмерни персонажи със съмнително качество. Комбинирането на двата стила е зле направено и с редки изключения те въобще не си пасват. Движенията на триизмерните персонажи са еднообразни. В резултат ще наблюдавате как Густав кръстосва ръце около петдесет пъти при всяка своя фраза в рамките на един дълъг диалог. Музиката може единствено да бъде похвалена, в нея е събрана есенцията на мрачната noir атмосфера на играта. Мелодиите са малко, но толкова добри, че рядко втръсват. Гласовете ме оставиха със смесени чувства. МакФърсън е озвучен от първия англоговорящ дебил, който Microids са могли да наемат за жълти франкове. От друга страна френските персонажи, особено здравеняка Хелоуин, имат железен акцент и са сред големите попадения.

И това, комай е всичко, което може да се каже за PostMortem в рамките на тези страници. Играта е противоречива – ако може да преглътнете грозната графика и няколкото куци загадки, ще се насладите на добра кримка. И не прекалявайте с параноята – животът не винаги е изпълнен с чудовища, които само търсят поредната си жертва. А сега трябва да ви оставя, защото на вратата се чука...

Chappy

В моя случай всичко започна преди около 16-на години. По онова време компютърните клубове към бившите домове на техниката и младежта играеха роля на трамплини за младите поколения към света на компютрите и игрите за тях. Игрите бяха малко на брой, но затова пък запомнящи се - вечната Tetris, класическата Pacman, сложната стрелялка Bolo, Paratrooper, Karateka - великолепната кинематографична аркада на Джордан Мехнер, Artilery (прадядото на Worms), Moon Patrol, Super Rabbit, Gold Rush, Hard Hat Mack и т.н. В геймър ме превърнаха именно две от тях - Robot Oddisey и The Quest. Първата е ар-кадно-логическа игра, в която управлявате робот, който трябва да събере разпилени из дадено ниво елек-тронни елементи и да изгради и програмира други себеподобни роботи. Играта бе замислена като обуча-ваща програма по елементарна електроника, но с гениална концепция и геймплей. В нея открих, че ха-ресвам не толкова игрите на рефлекса, а на ума - бавни и комплексни. Втората игра едва ли има място да представя - типичен куест със статични картинки, в който действията на персонажа се пишат с думи. Тази игра отвори очите ми за приключенските игри и напълно затвърди предпочитанията ми в този жанр, за който по ирония на съдбата ми се налага да пиша в последно време на страниците на GW. И като фи-нал - играта която ме превърна в заклет фен на ролевите игри се появи седем години по-късно - Ultima 4. Имам над 940 часа геймплей! За какво ви говори това? Или за слаб играч, или за страхотно изживяване!

SimCity 4

Автор: Damond

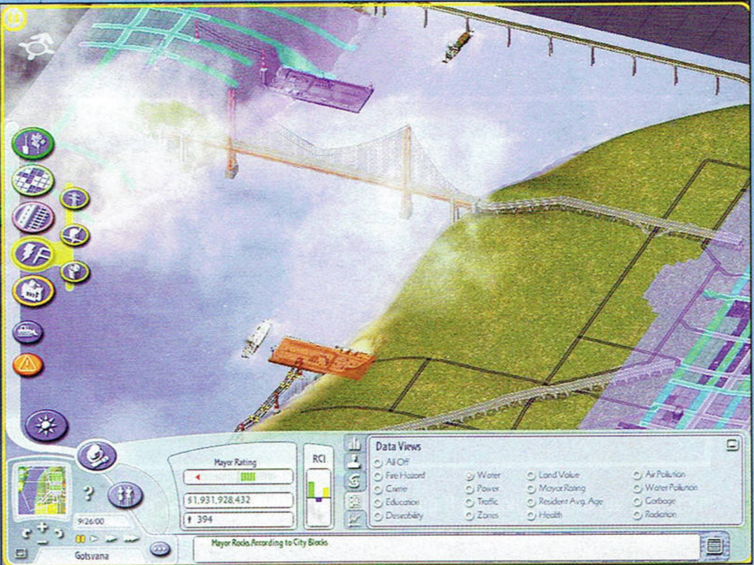
Рейтинг	**7.5**
Графика	■■■■■■■■□□
Звук	■■■■■■□□□□
Геймплей	■■■■■■■□□□
Изкуствен Интелект	□□□□□□□□□□
Мултиплейър	□□□□□□□□□□

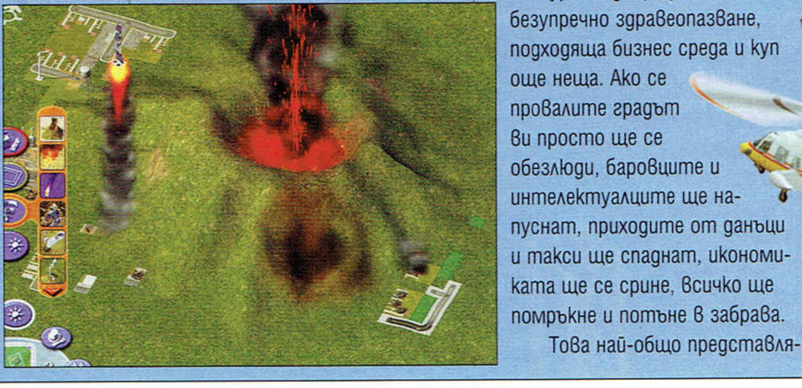
Производител: Maxis
Разпространител: EA Games
Жанр: Симулация
Сайт: simcity.ea.com
PC: PIII 500, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 1 час
Масовост: Ниска
Прилича на: Серията SimCity

От какво се нуждае един качествен икономически симулатор? Няколко неща, според мен – богата, подробно разработена концепция, разнообразие от възможни решения и опции, удобен – интуитивен интерфейс, и добра графика. Събрано накуп това означава само едно – много труд, изпипване в детайли – до последната керемидка върху покрива на сграда.

Сега си представете, че екипът работещ по новото SimCity е имал похвалното желание да създаде най-добрата игра в жанра, да положи нужните усилия. Представете си и как на всичко това изведнъж се казва: „Стига толкоз, сроковете са съкратени и до седмица играта ще се пуска на пазара"!

Какво би се получило? Ни повече, ни по-малко от SimCity 4. Защото играта действително е най-добрата от серията, но оставя впечатление за нещо недовършено. Повод за това ми умозаключение дават не само двата претупани tutorial-а, от които новак в жанра не би добил ясна представа, липсата на кампании и прочие, но и фактът, че много от нещата, които се очакваха така и не бяха реализирани. Но замълчи сърце... да се захванем с анализ и малко справки.





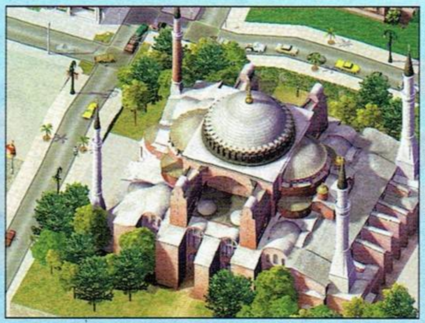
SimCity

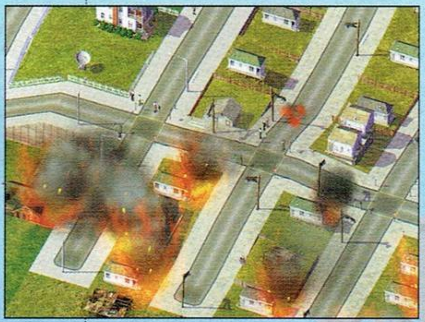
За незапознатите с поредицата се налагат няколко въвеждащи изречения. Игрите от SimCity представляват икономически симулации. В най-общи линии играчът влиза в ролята на... принципно следва да кажа *кмет,* но по-подходящото определение е *бог*. Целта е да се съгради функциониращ град с действаща икономика и просперириращи, щастливи жители. Понякога от самата нула. Последното включва дори изграждане на ландшафта. Играчът си избира терен, прокарва реки или канали, издига хълмове, полага крайбрежни пясъчни ивици (ако реши, че градът ще има излаз на море) залесява гори, населява ги с животни – всичко, за което се сети или играта сама му подскаже. С други думи – има свободата да моделира и нивелира картата, както му е угодно. И ето появяват се облите темета на хълмовете, като рани по кожата на земята зейват дълбоките гърла на каньоните. За секунди по тях се отпечатват хилядолетните последствия от ерозията. Вие сте магьосници! Искате да живете на остров? Нищо по-лесно. Хоп! Сред океана се въздига островът на мечтите ви – палмички, топли и красиви плажове, още по-топли и красиви туземки с шоколадов тен, облечени единствено в ослепителните си усмивки и огърличките от раковини... Хм, добре де – не се размечтавайте толкова. Когато всичко е готово започва изграждането на града и задоволяването на прищевките на обитателите му. За целта е нужно те да се заселят в него. Нещо трябва да ги привлече. То се нарича инфраструктура. Ако я създадете симовете ще дойдат, ако я направите добра – ще останат. Удобни пътища, формиращи перфектна транспортна мрежа – те са кръвоносната система на града ви, добре съчетани индустриални и жилищни квартали, училища и здравни заведения, супермаркети и магазини, атракциони, паркове, места за спорт...

С това нищо не приключва обаче. Предстои да се справите с престъпността и замърсяването на околната среда, да осигурите добри училища, безупречно здравеопазване, подходяща бизнес среда и куп още неща. Ако се провалите градът ви просто ще се обезлюди, баровците и интелектуалците ще напуснат, приходите от данъци и такси ще спаднат, икономиката ще се срине, всичко ще помръкне и потъне в забрава.

Това най-общо представляват игрите от SimCity серията. За да ги играете трябва да запомните най-важното – има само един ресурс – парите. А изворчетата, от които те изтичат са жителите. Грижата за тях е на първо място!

А сега да отправим поглед към SimCity 4, където режимите на игра са три – ***God mode, Mayor mode, My Sim*** и аз ще ви ги представя в същата последователност.





Be God

Тераформирането. Мечта и ежедневие...

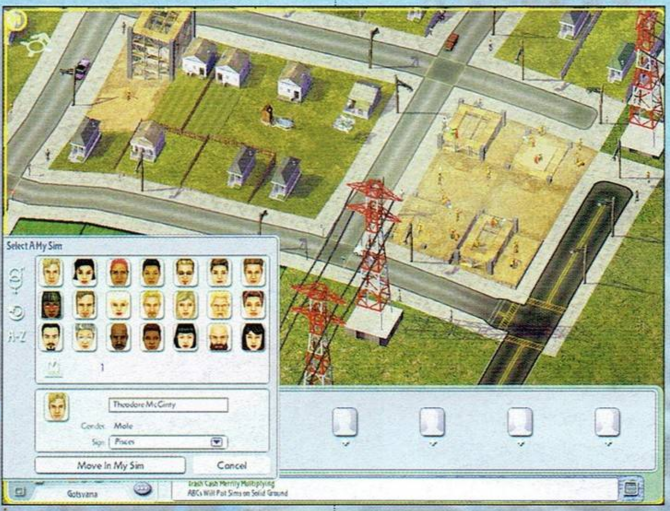
Освен при подготовката на ландшафта (стана дума по-горе) от божествените си привилегии можете да се възползвате и по време на същинската игра.

Да вземем например ей оня особен досаден сим. Същия, да - който с постоянното си хленчене и капризи ви опъва нервите вече втори ден? Дигнали сте му мерника нали, само да ви падне...

Ееех, ама какво нещо е живота, какво нещо е късметът понякога? Посред бял ден да те удари мълния! Ей тъй – на улицата, както си вървиш и мърморявиш под нос клетви срещу кмета. Е, поне роднините ти няма да се охарчат за скъпо погребение, някой от тях ще мине, ще позамете пепелта, ще я събере в бурканче, ще прибере още димящите ти обувки и толкоз.

Но защо да играем на дребно? Я погледнете оня квартал, в който въпреки усилията да поддържате силен полицейски участък престъпността продължава да се вихри. Писна ви от това, нали?...

Опа Торнадо! (А може и Метеоритен дъжд, по желание...) От къде ли се взе? И как акуратно върлува само в границите на този квартал, опустушавайки го, докато не остави камък върху камък. Интелигентно природно бедствие? Едва ли? Надали разумните стихии ще са следващият еволюционният скок, който ще замени хомосапиенса на върха на хранителната верига.



Theodore McGinty

Gender: Male

Sign: Pisces

Trash Cash Merrily Multiplying
ABCs Will Put Sims on Solid Ground

Или пък, като сме тръгнали да пипаме грубичко... ами тоя град всъщност хич не ви радва. Въобще не е това, за което сте си мечтали. Колко хубаво би било да го нямаше, да можехте да започнете отново, на чисто...

И тогава опустошителни природни катаклизми се пробуждат и изтриват Тауна от фейса на Ърт-а!

От казаното дотук сте поразбрали, че можете не само да задействате бедствията, но и да посочите къде да стоварят пораженията си те. Най-интересната напаст, която можете да хвърлите върху града си е гигантският извънземен робот. Неговото появяване неизбежно води до това вечно оплакващите се от какво ли не Симове да замъкнат. Да ви кажа, понякога - като погледнех красивия си, добре уреден град, който те постоянно за нещо критикуваха, а полицаите и пожарникарите прекарваха дните си стачкувайки – не робот, а Звезда на Смъртта да имах щях да им я изпратя.

Жалко, че я няма Годзила от предишните части...

Хинт: *Бедствията понякога са наложителни, но се отразяват зле на бюджета – застрояването после изисква средства. Прибягвайте до метеоритен дъжд в непоправимо замърсен индустриален район само ако сте уверени, че хазната може да поеме последствията.*

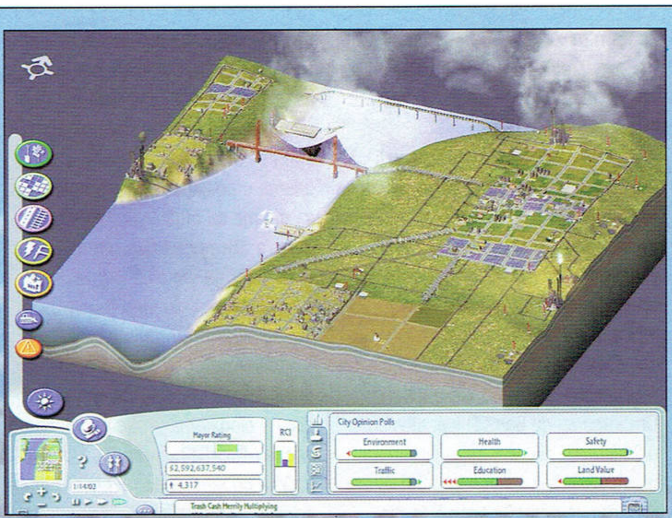
Be Mayor

Ежедневието на кмет не е работа за мързеливи хора.

Ето – цял град чака да бъде изграден от нищото – жилищни, търговски и индустриални зони, болници и училища. Полицейски участъци. Дори само прокарването на пътища и канализация граничи с произведение на изкуството. Шедьовър от магистрали и улици, прелези, надлези, симетрично подредени елетрически стълбове. Отстрани са накацали къщи, жилищни блокове, административни и търговски сгради. По крайбрежието са се ширнали плажове...

Хинт: *Само грижливо оформление на релефа може да го позволи. Щом напуснете режима **God** и преминете към **Mayor** големи изменения могат да се правят само ако се унищожи всичко построено.*

С разрастването на града



поддържането на имиджа ви на обичан кмет се превръща в жонглиране по ръба на острието. Вслушвайте се в оплакванията на жителите, попивайте всяко късче информация. Не бива да пилеете пари напразно, но от друга страна трябва да извършвате планирането със смелост и размах, и най-важното – с мисъл за бъдещето. Принципът на развитие на града е познат от предишните части, интерфейсът е интуитивен, цялата необходима информация се намира бързо и лесно. SimCity 4 предлага изцяло нов начин за общуване със Сим нацията. Градовете вече не се играят в изолация. Вашият град е част от вътрешно свързан регион от градове, които контактуват и зависят един от друг. можете например да вземете заем от съседите си при нужда – максимумът е 2 000 000. Играта подсказва какви проблеми съществуват в даден район – липса на електричество или вода, безработица, лоша шосейна мрежа или неуреден транспорт, свързващ отделните зони и какво ли още не. В повечето случаи съветниците предлагат доста адекватни решения, но за всички тях има нужда от пари. *„За кое по-напред?"* – ще се питате неведнъж.

В четвъртата част единственият доход се осигурява от данъците, няма я опцията за търговия със съседните страни. Ако закъсате за пари, ограничаването на разходите по поддръжката в повечето случаи не помага – започват стачки и масова емиграция. Можете да потърсите изход в разполагането на ракетни установки и хранилища за токсични отпадъци в рамките на града, защото те плащат добре. Народът веднага ще започне да негодува, разбира се, но... не е ли това бремето на всички управляващи.

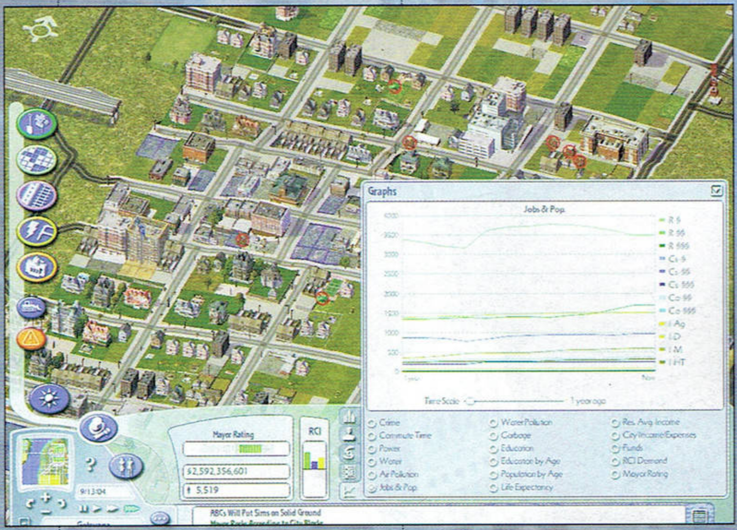
Добре е при първа възможност да се реабилитирате, като се превърнете в еколог и природозащитник – стройте високотехнологични (разбирайте - скъпи) слънчеви електроцентрали.

Хинт: *Мъдро решение е да създадете „интелигентен" град с население от интелигентни Симове. Добрата образователна система е залог за това.*

Be you

Градът през очите на един Сим

Ако сте се чудили как симовете, които сте отгледали в любимата сапунка - The Sims биха заживяли в някой град на SimCity сега ще намерите отговора. Е, няма да можете пряко да ги управлявате, но ако направите задният им двор бунище за отпадъци това със сигурност ще им се отрази. Като допълнителна и невероятно важна опция – можете да изберете зодията на бедното създание, обречено да живее под ваше управление. След като си го поставите в готовата къщичка, първата му работа ще е да се качи в колата и да отпраши. Първоначалното ми въодушевление, появило се при мисълта за обединяване на двете игри, т.е. възможността да наблюдавате отблизо живота в града, се изпари невероятно бързо. Единствената реална полза от Симчетата са нескончаемите им оплаквания и коментари относно кметските ви прояви: *„Работното ми място ми е твърде отдалечено, отказвам да ходя всеки ден дотам и ще недоволствам. Няма училище на съседната улица, нищо че вече ми е късничко за учене и бях преподавател в колежа, искам да си довърша началното образование. Единственото ми забавление е да чакам с часове по задръстванията и да утежнявам трафика. Тези ракети, дето кметът ги разположи на другия край на картата и доходите от които са единствената причина за все още ниските данъци, ми пречат! Така и така нямам с какво да се занимавам, я да си мина покрай бившата работа (хм, тя като че ли не била толкова далече) и да направя една демонстрация там".*



И как после да не пуснеш едно земетресение с епицентър въпросния досадни!

Графиката и звук

За игра от този тип е добра. Движат се коли, деца играят по парковете, сградите поразително напомнят на реалните. Известно неудобство причинява статичната камера, която може да се окаже проблем при изграждането на път, свързващ някоя постройка с останалите части на града. При скролиране по картата по-голямата част от обектите изчезват.

Ако „хубава музика" в подобна игра означава да успееш без особени усилия да я игнорираш – да, тази е такава.

Завършвам с противоречиви чувства... За новак това е една великолепна игра. Старите фенове на жанра обаче вероятно биха искали повече.

Damond

Казвам се Кристина Радева. Геймърската ми биография започна преди доста години, когато за първи път съзрях една игра... не, игра звучи твърде слабо - открих един изцяло нов свят, твърде различен от Mortal Kombat-а на кварталните автомати. Това бе Civilization - онази грозничката, dos-овската. И тя си остана Играта във всичките излезли продължения.

След това бе Wolfenstein - още помня учудените физиономии, когато случайно открих, че тя може да се играе едновременно с клавиатура и мишка.

Това бе началото. Доста след това дойде Diablo 2 - играта, чийто мултиплейър не беше детрониран над половин година; Fallout 2 - най - култовото RPG в личната ми класация; Heroes of Might&Magic 2 и 3.

Най - голямото предизвикателство: светът на Nosgoth - поредицата Legacy of Kain - Blood omen 1 и 2, Soul Reaver 1 и 2.

Да не пропусна бруталните Soldier of Fortune 1, 2; манията по мода на Half-Life - Counter Strike, Max Payne, The Thing, Alice, Undying и симулациите - SimFarm, сериите на SimCity, Black&White.

Highland Warriors

Автори: Guerrero & Master

Рейтинг	6.9
Графика	■■■■■■□□□□
Звук	■■■■■■□□□□
Геймплей	■■■■■■■□□□
Изкуствен Интелект	■■■■■■□□□□
Мултиплейър	□□□□□□□□□□

Производител: Soft Enterprises
Разпространител: data Becker
Жанр: Стратегия
Сайт: www.highlandwarriors.com
PC: PIII 800, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Ниска
Време за усвояване: 20 минути
Масовост: Ниска
Прилича на: Age of Empires

Започваме с едно ключово изречение.

Народът е казал: *„Когато няма риба и ракът е риба!“*. Транслирано на разбираем език и сведено до нуждите на статията това ще рече следното – в тези времена на недоимък и липса не само на добри, но на заглавия изобщо, всяка една що годе прилична игра заслужава внимание. И занижена критичност. Играта, която ще ти представим тук не е нищо, което да е белязано с някаква изключителност, но може да се играе и да предложи удоволствие. Не забравяй, че в рачешките щипки има достатъчно месце, а според мнозина то дори е доста вкусно. И така...

Напоследък стана модно да се правят игри по исторически събития и за исторически личности. Продуктът на SE-Games е точно това.

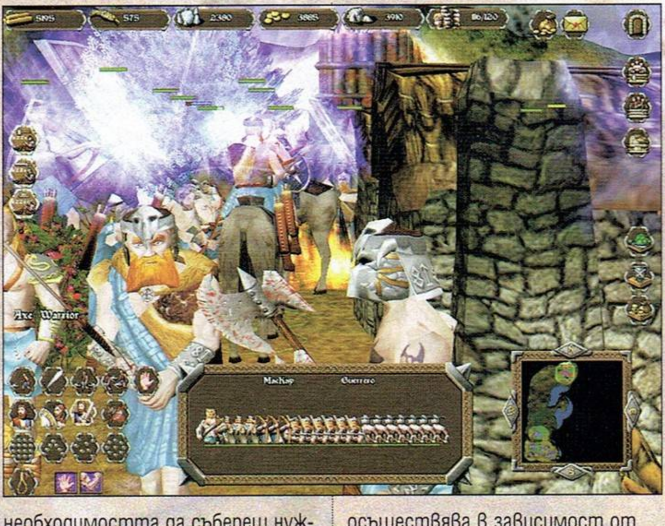
Играта проследява историята на Шотландия.

Започва от борбите на първите Шотландски кланове – когато все още са съществували тайнствените и мистични друиди; след което преминава в годините на ранното средновековие – когато господар на човешкия живот е бил мечът. Атмосферата на смутните времена, в които Шотландия е била под английско владичество, а кръвта на гордите ѝ синове е поила земята е отлично вплетена в играта. В отговор на терора шотландците организират съпротива, а начело застава Уилям Уолас. Играта проследява част от живота му. Кампаниите ни показват срещата на Уилям с Робърт Брус, бъдещият крал на Шотландия, и как двамата застават рамо до рамо, за да отвоюват свободата ѝ. За нещастие Уолас не я дочаква. Той е убит, насечен на парчета, които са разпръснати из цяла Англия – за назидание.

Нататък историята продължава с качването на Робърт Брус на престола и борбата му с англичаните.

Highland Warriors е триизмерна стратегия в реално време.

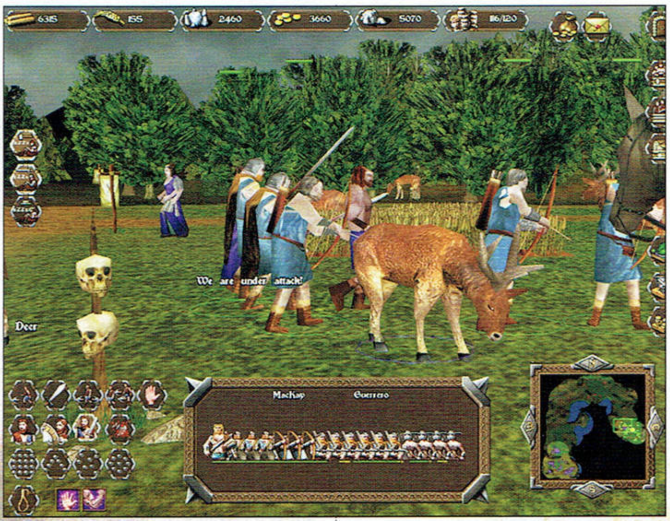
Можеш да я приемете за клонинг на Age Of Empires. Икономическият елемент се изразяват в

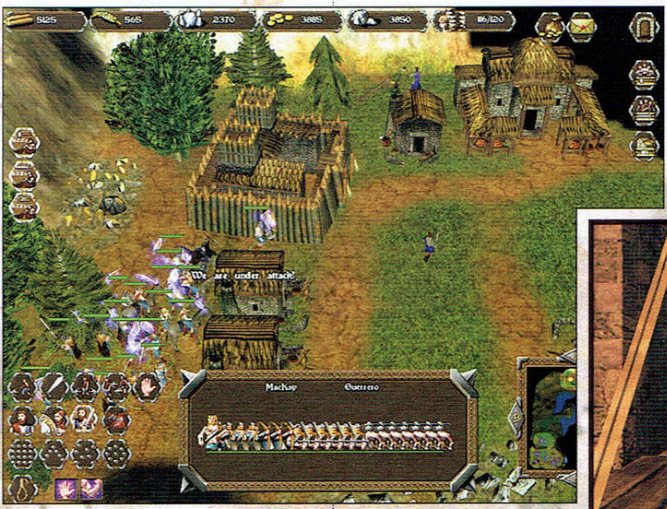


необходимостта да събереш нужните ресурси – lumber (дърва), food (храна), ore (въглища), gold (злато) и stone (камък) и да строиш. Натрупването на храни се осъществява в зависимост от двата сезона - зима и лято. През лятото печелившата стратегия е да построиш Mill (Мелница) и да пратиш няколко работници да за-

Видин
Лом
Русе
Разград
Добрич
Свищов
Шумен
Плевен
Варна
Монтана
Враца
Ловеч
Велико Търново
Ботевград
Троян
Габрово
София
Казанлък
Сливен
Бургас
Стара Загора
Пловдив
Дупница
Димитровград
Хасково
Благоевград
Кърджали

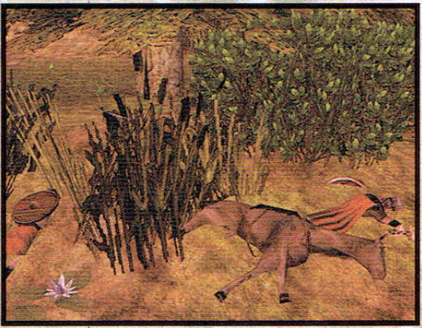
www.JAR Computers.com
Изключително привлекателни условия
и цени за ДИЛЪРИ от цялата страна
София, ул. Черковна 77, тел. (02) 943 30 31
София, ул. Дамян Груев 60
(Руски паметник), тел. (02) 952 57 80
За да получите много, не е нужно да платите повече!





сяват Fields (Ниви). Опцията автоматично да задаваш производството на нови ниви те спасява от досадната грижа за постоянното им подновяване. По-трудно е през зимата. Решението е Cattle Farms (Животински Ферми) и лов. Добивът на дърва е ясен. Добре е да заделиш повечко дървари в началото, защото дървото е основен източник за добив на храна. С нея набавяш още работници, които ще се потят в каменоломните и мините за злато и въглища. Всички ресурси пък са нужни за производството на войска. Трябва да отбележим факта, че работниците могат да специализират. Например, пратеният да копае камъни селянин, с натрупването на опит, ще се превърне в майстор. Майсторите работят по-бързо, но са свързани със специфичната дейност, която извършват и не е хубаво да не ги пращаш да вършат друго.

Веднъж укрепен откъм ресурси, пътят към победата минава през огромната армия. Единици трупат опит в битките затова не ги оставяй да скучаят. В Barracks произвеждаш всички видове пешаци, в Stables кавалерията, а в Sacrificial altar магьосниците – Mages и Druids. Първите разполагат с атакуващите магии Thunderstorm и Dragon, а вторите са специализирани в Death Cloud, Teleport и Invisibility – последното заклинание прави невидими всички приятелски единици в определен радиус около мага. В четирите кампании ще играеш с различни герои и единици. Героят, направил ми най-силно впечатление е Rhiannen, жена-воин, с пасивното умение Deadly Strike (увеличава Attack рейтинга). Тук е мястото да спомена, че героите имат по две умения. Едното е пасивно и влияе на приятелските или вражите единици в определен радиус без да хаби мана, докато за второто е нужна мана и да посочиш конкретно върху кого трябва да подейства.



Основното правило, към което трябва да се придържаш, докато си в битка гласи: Копиеносците бият кавалерия, кавалерия бие стрелци, стрелци бия копиеносци. В базата си можеш да строиш защитни кули и стени и да произвеждаш съответните съоръжения, които ще ти помогнат да разрушиш противниковите такива. Дотук всичко звучи добре, макар и доста познато като концепция.

Но... Стигнахме и до...

Негативите

Въпреки добрата основа има няколко неща, които правят играта посредствена. На първо място **Изкуствения Интелект**. Желателно е войниците да са в режим Blood Frenzy, за да се сетят, че е време за битка. Това, от което най-вече страда Highland Warriors като стратегия, е че в нея на практика тактика няма. За разлика от AOE битките тук се израждат до масови мелета, в които нямаш почти никакъв контрол върху единиците си. Ако си им задал пасивно поведение стоят докато не пукнат, ако са в режим на агресия не можеш да ги събереш по картата – все тичат да гонят някого. Тотална каша. Това, което си струва да правиш, вместо да хабиш усилие в озаптяване на действия-

Инфо

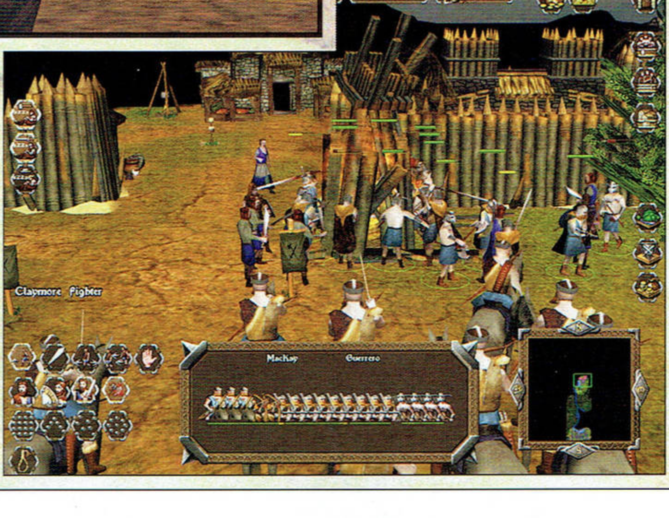
Действащи лица и история

Едуард I Дългия (1272 г. – 1307 г.). Води активна външна политика, предимно на острова (Великобритания). През 1277 г. кралят на Уелс Люилин Велики се обединява със Симон Дьо Мондаф и воюва срещу короната. Едуард I започва война и завладява Уелс. Така през 1301 г. е въведена титлата, останала и до днес "Принц на Уелс".

1290 г. в Бирмингам е решено да се ожени за Шотландската кралица – Маргарет, но тя умира през есента. Едуард си присвоява правото да реши кой ще е наследник на Шотландския трон. Спира се на Джон Балуил пред Джон Брус, но Балуил отказва да се подчини и е свален с война (В настоящето заглавие е отбелязана с няколко мисии). Едуард I се провъзгласява за крал на Шотландия.

През 1297 г. Уилям Уолас води битка с англичаните, но е разбит на следващата година край Фалкирт. (На Уолас в играта е отделена цяла кампания).

Едуард II Дьо Карнаван е наследник на Едуард I. Безволеви водач, който отказва да да продължи инвазията. През 1314 г. Шотландската армия начело с Робърт Брус разгромява англичаните, с което връща свободата на Шотландия. Той застава начело на Шотландия, като нейн крал. (Това е четвъртата кампания на Highland Warriors).



та е да бълваш войски и да ги пращаш към дадена локация на картата с надеждата, че ще се оправят сами. Компютърът е адски предвидим и еднообразен – рано или късно винаги доскучава, като гледаш как 10-те кули, с които си застлал картата избиват нещастните патрулчета, които обаче не спират да прииждат. Това е игра, която можеш да я оставиш в едно равновесно положение и след час-два да я завариш пак там. В AOE отдавна да си изнесен като куче.

Интерфейсът е средна работа. Има няколко удобни решения. Заслужава си да се споменат два бутона – единият, който те праща директно при бездействащия ти селянин или войскар, а другият е „Civilian Units Stats" и с него можеш да ъпгрейднеш селяните си.

Графиката. Какво ли да говорим, погледни снимките наоколо. Ръбове, кални цветове, ниска детайлност, сковани движения (тях няма как да ги видиш, вярно). Стига за нея. Други критики. Да вземем рейнджърите, които имат умението Камуфлаж (4 мана на секунда). Случи се така, че част от групата беше с Камуфлаж, а друга не. Загребвам ги всичките натискам бутона и какво? Едните мигом превключват на умението, докато другите стоят и се почесват. Пак пробвам и този път просто си разменят ролите. За сортиране и дума не може да става.

Не искам да приключи писанието на Highland Warriors с песимистично настроение, но, уви, това е резултата от играта на SE-Game. Играта не е отчайваща, но просто ѝ липсва класа и изпипване в детайл. Тя просто е посредствена. Въпреки това, благодарение най-вече на историята си тя представлява интерес. Ако не с друго, то поне с посланията, които носи. Трябва да помним миналото си, за да не повтаряме грешките си в бъдещето!

Дано в това се слушат и разработчиците на тази игра.

Guererro&Master

Пристрастията на частта от творческия ни тандем, която представлявам аз (Guerrero) започват и свършват с Delta Force сериите на Novalogic. Въпреки първобитността им в графично отношение, всички са преигравани многократно, а часовете в Мулти едва ли мога да ги пресметна. Следват Gost Recon, Rainbow Six, Spec Ops 2, Spec Ops (в този ред!) и още куп реалистични шуутъри.
От симулаторите мога да отличим Jane's USAF, F22 Lightning 2 и 3, Il2, F16 Aggressor, MiG 29 Fulcrum, Comanche 4.
Второто ми аз (Master) живее в света на фентъзито и касапниците. На първо място Severance: Blade of Darkness (номер едно за всички времена!), Soul Reaver-ите, Blood Omen 2 и т.н.
Други игри споделящи върха: Diablo 1 и 2, Mortal Combat 2, AvP 1 и 2, Morrowind, WarCraft 2 и още много други...
Това, което не понасяме: Шутъри тип Quake (тоест нереалистични откъдето и да ги погледнеш), куестове...

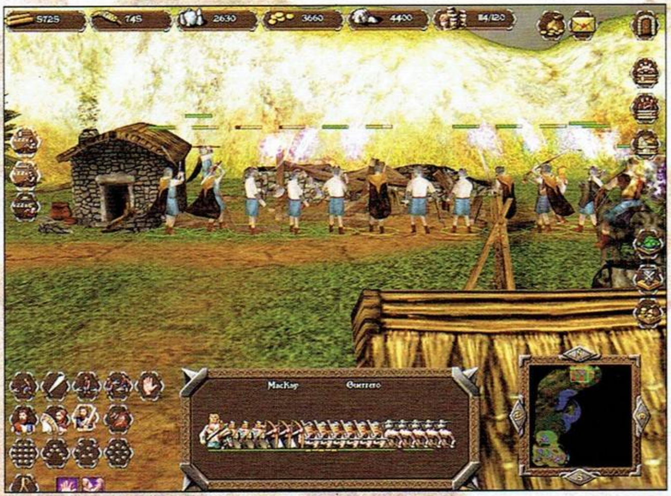


Photo Clip®
2.1 MEGAPIXEL
Серия DM 2100
ЗА ВСЕКИ
любител
или
противник
на зимата
МАКРО режим за интригуващи детайли
2 МИЛИОНА пиксела CCD
2x цифров ZOOM
цветен TFT дисплей
5 в 1
ДИГИТАЛЕН СВЯТ
Тинтява 15, тел. 689-551 www.worldisdigital.com
и във вериги магазини
GERMANOS, TECHNOPOLIS, JEFF

Test Drive 2002

Автор: Krasleto

Три години след излизането на последния Test Drive Infogrames решиха да ни зарадват с продължение. Покорно благодаря за което. Благодаря, че няколко месеца, след излизането на играта за конзола, решихте да я портнете и за PC. Благодаря, че сте се постарали да запишете два вида финални надписи (един като превъртиш играта и един в менюто), а не сте си направили труда да поизчистите иначе приятното като концепция, но рендерирано с ниско качество, кратичко интро. Благодарен съм и на колите и пистите, които не са моделирани свястно, но за сметка на това симпатичните минигрички на понг са останали само за X-box версията. Най-вече ме прави щастлив факта, че мултиплейър през LAN или TCP/IP не е предвиден, за постоянни интернет сървъри да не говорим. В еуфория ме хвърлят и 10-те камери, включени в играта, като 7 от тях предлививо са оставени единствено за риплеите, които дори не могат да се сейвнат - да не би случайно да се разглезим от толкова много екстри. Бих поблагодарил лично и на по-младичките ви роднини от женски пол, но не знам как изглеждат. Стига толкова благодарности.

Казват, че първото впечатление съставлявало 70 % от цялостната картинка. Е, това беше моето, а ако искате да научите за останалите 30 % продължете да четете. Превключвам на обективен режим.

Ще започна с нещо непривично за жанра:

Историята

Има такава - и то не лоша, впрочем. Главният герой се нарича Денис Блек, пропаднал професионален рейсър без кола. Докато спряга глагола „мотам се“ той изненадващо получава предложение да кара за Доналд Кларк - застаряващ състезател, претърпял наскоро свирепа злополука (неслучайна, както се оказва в последствие) в едно от нелегалните състезания. Предложението е неустоимо и след задължителния тест, нашият човек започва да се състезава вместо него, препечелвайки това-онова, но тлъстият пай, включително и спечелените коли, остават за Кларк. Във всяка една от колите има комуникационно устройство, наречено Види-Мейл, посредством което разговаряте с шефа и останалите участници в състезанията. Макар и малко клиширани тези персонажи внасят колорит в играта. Например нахакания японец, със слабост към ха-

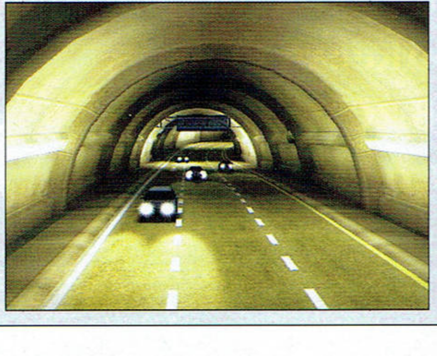
Рейтинг	7.0
Графика	■■■■■■■□□□
Звук	■■■■■■■■■□
Геймплей	■■■■■■■■□□
Изкуствен Интелект	■■■■■□□□□□
Мултиплейър	■■■■■□□□□□

Производител: Pitbull Syndicate Ltd.
Разпространител: Infogrames
Жанр: Рейсър
Сайт: www.tdgame.com
PC: PIII 500, 128MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Ниска
Време за усвояване: 15 минути
Масовост: Ниска
Прилича на: Test Drive 6

MPH (376 KM/H)
0 MPH 3.0 SECS

Dodge Concept Viper GTS-R

86
2/2
01:03:15
MPH

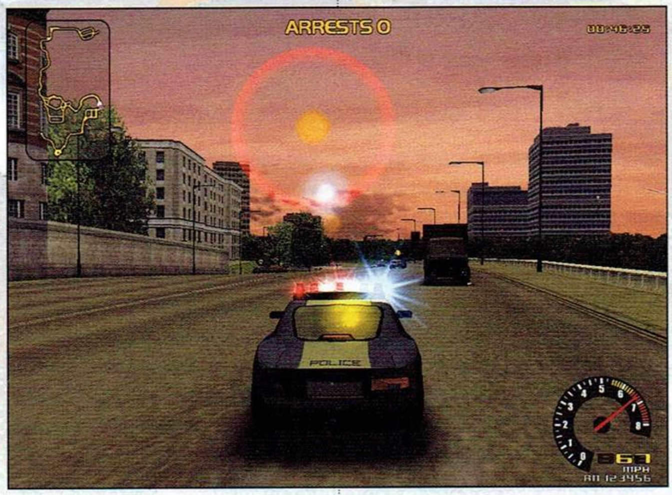


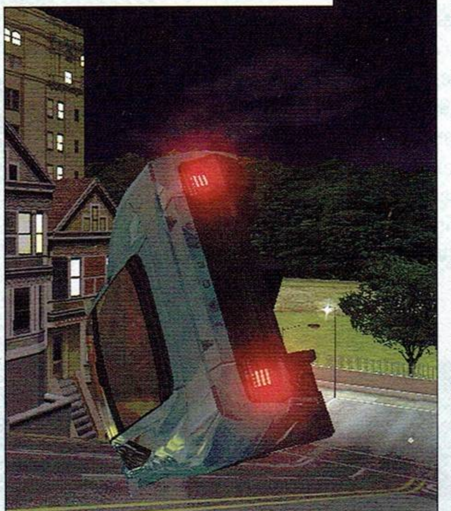
зарта - към него дори изпитах съжаление, след като го отстраних от играта; или русата лигла, която ми се сваляше от самото начало - тя също гризна дръвчето... Образно казано.

От словесните престрелки с тях лека-полека разкривате кой и защо се е погрижил да бъде отстранен покровителят ви. „Кой“ няма да ви разкрия, но „защо“-то се оказва последен модел Dodge Viper. Точно заради него ще обиколите половината свят.

Физичен модел

Тук определението „физичен“ е лишено от основното си значение, защото пресъздава физиката на непозната за мен планета. При сблъсък колите реагират, както биха реагирали две ученически гумички в същата ситуация - отскачат една от друга, без дори да си оставят драскотина. Странно е и решението чупливи да са единствено стълбовете на светофарите и на уличните лампи, особено при положение, че дръвчетата и ниските оградки за колата са същото, което е бил за Титаник оня безименен айсберг, изпратил го на дъното заедно с Ди Каприо (слава на бога) - непреодолимо препятствие. Поне управлението е лесно, но възможностите за нстройка са ни милостиво спестени. Абе - конзолна история! Графичните настройки са извън играта. В изключително бедното меню можете да си настроите единствено видимостта.





Графика и звук

Като цяло графиката е хубавка, но - както вече споменах - колите и околностите са зле моделирани, с малко полигони, което ги прави да изглеждат ръбати. Отблясъците по колите обаче допринасят за усещането, че караш наистина „мазна“ кола. Приятно впечатление ми направи завихрянето на листенцата, когато преминех през тях. Адски реалистично, чак се прехласнах по едно време. Дърветата също са добри, но само на максимални детайли. За да ви „тръгне това удоволствие“ обаче ще ви е нужна изключително мощна машина. На система с DDR-базирани дъно, RAM и видеокарта, когато играта решеше да презареди някоя текстура, накъсването беше неизбежно.

Звука... Ех, звукът е от съвсем друга закваска, братлета. Не говоря за озвучаването на персонажите - то е гола вода, говоря за музиката. Музика, която ще ви накара да поклащате нахъсено глава в ритъма на черния хип-хоп или да надупите колоните, когато звучи някое от пънк-рок/неометъл парчетата. Тя е точно такава, каквато бихме си пуснали в някоя от колите, които ще караме. Музика с мириса и вкуса на скорост - надъхваща, бумтяща, подтикваща към нечовешко ускоряване. Смазваща! Записан от гурута като Ja Rule, DMX, Bubba Sparxxx, Moby, Junkie XL и по-неизвестни неометъл банди Saliva и Crud, саундтракът е разкъртващ микс от електронно, рап и неометъл. Дори само заради него си струва да си вземете играта, стига да слушате такава музика.

Test Drive - Легендата

1987, когато всяка игра беше истинска и оригинална, а компютрите все неможеха да оползотворят лимита на паметта от 640 кб, бе годината в която се роди първия Test Drive. Геймплея беше изчистен до максимум - от едната страна на пътя имаше планина, от другата пропаст - една грешна стъпка и стъклото на екрана се напукваше. За три години бяха пуснати още Test Drive II : The Duel и Test Drive 3 : The Passion. Игрите добиха доста широка за времето си популярност - а през 91' тройката се сдоби със почти нечуваната за онова време екстра - аддон. След 5 години период на застой, лиценза бе прехвърлен от Digital Systems на Pitbull Syndicate, която започна работа по четвъртата серия и бе преотстъпен на Elite Systems (автори на доста сполучливата аркада Caveman Ninja), които пък кривнаха от серията със тяхното планинско рали - Test Drive : Offroad. За съжаление двете игри бяха направо издухани от втората част на тогава още пробиващата серия на Need For Speed. Последните две игри от серията не могат да се запомнят или похвалят със нищо особено, при все че за шестицата Accolade продадоха целия лиценз на Infogrames. TD определено има най-каръшката история в гейм индустрията ...

Коли и писти. Геймплей

Автомобилният парк се състои предимно от стари американски возила (Dodge, Chevrolet), както и от лъскави нови спортни джитки (Aston Martin, Toyota, Nissan, Lotus) - доволно богат (20 броя) и сравнително разнообразен. Колите се различават по скорост, ускорение и повратливост. Пистите са доста добри и са съсредоточени в 4 локации - Сан Франциско, Токио, Лондон и Монте Карло. Във всеки град има по десетина трасета и отделни участъци от тях се повтарят. Маршрутите предлагат от широки магистрални участъци до по-тесни пътища, с много завои и включват дори нарочно поставени по пътя платформи за скокове във въздуха. Включени са повечето от забележителностите на всяко населено място - Биг бен в Лондон, Мостовете на Санфранциско и така нататък. Характерен за играта е изключително интензивният трафик - такъв сте виждали единствено в Midtown Madness-ите и Driver. Изкуственият интелект също е странен. Преследвайки динамичност авторите са замислили така играта, че ако изоставате опонентите ви позабавят темпото и „ви изчакват“, но в ролята на догонващи се отличават с хищническа стръв и перфектно каране - една грешка в последния момент дели първото място от по-задно класиране. Всичко това, съчетано с едно наистина яростно чувство за скорост прави Test Drive 2002 приятно АРКАДНО удоволствие. Регулярно по пистите се навъртат и „куки“. Устройват блокади по пътя, които обикновено лесно се преодоляват, но иначе гонят като питбули.

Режими на игра

Стандартните: ***Quick Race***; ***Single Race*** - на отворена (Linear) или на затворена (Circuit) писта; ***Navigation*** - шофиране без карта, само с неонови маркери по пътя, указващи накъде да завиете, най-често - в последния момент. Интересен се явява последният режим ***Drag Race***, инспириран от филма „Бързи и Яростни“ - състезавате се на права писта, само двама, задължително с ръчни скорости и целта е да се постигне по-добро ускорение.

Няма как да ви кажа дали пореднето на трафика в мрежа заедно с приятели и ***Drag Race***-а представляват някакъв фън. Мултиплейърът включва единствено игра на един компютър (и то при положение, че единият от играчите разполага с Joypad). Свястното мулти можеше да вдигне още оценката, ама нейсе.

Заключение

В края на краищата това е една приятна и неангажираща аркадка, интересът към която се изчерпва след превъртането й, изключвайки саундтрака, който според мен е задължителен. Може би някои ще изпитат описаните от мен в началото на статията чувства и ще посегнат към бутона за деинсталация още тогава.

Разбирам ги, но нека знаят - губят 30% удоволствие.

- Производител: ---
- Разпространител: ---
- Интернет: ---
- Системни изисквания: Pentium II 300, 64 MB Ram, 8 MB Video
- Жанр: Куест

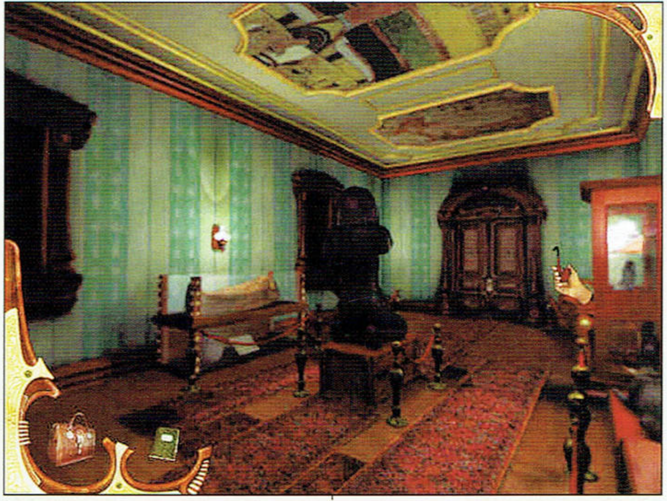
Автор: Chappy

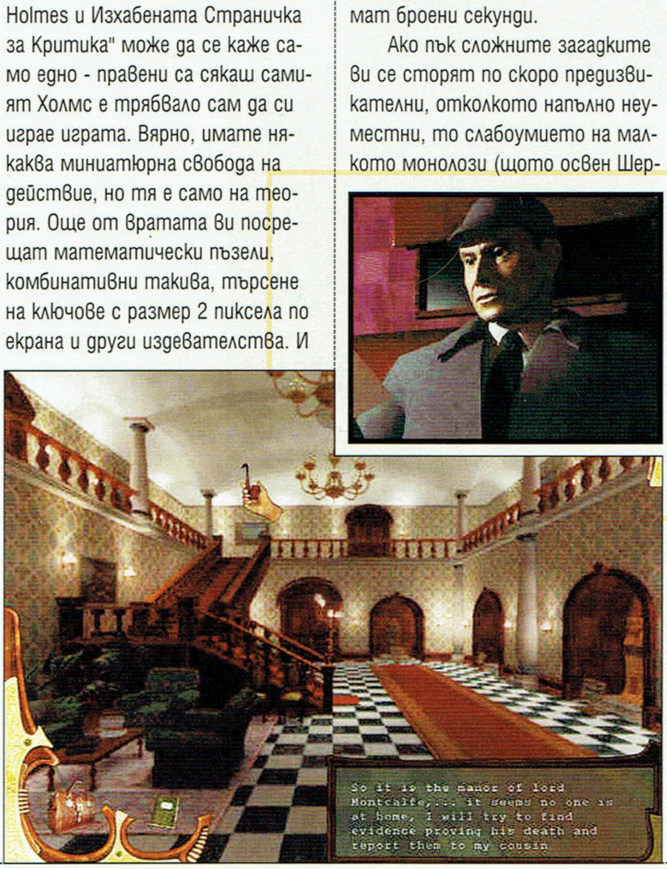
Sherlock Holmes
The Mystery of the Museum

Шерлок Холмс разследва смъртта на приключенския жанр.

Куестовете по принцип са един мъртъв жанр. Хайде да не хабим място с обяснение защо това е така. Приемете го за даденост. Рядко се случва някое наистина изненадващо събитие от рода на The Longest Journey или Syberia, което по скоро доказва правилото, отколкото да го обори. Проблемът е там, че мъртвият жанр хич не му се иска да умре наистина и се надига от гроба си с тъжен стон, протегнати напред длани и мирис на мухлясала плът. Грозновати наглед, напълно еднакви и лишени от съдържание, немъртвите орди имат една единствена цел - да се доберат до умовете на нищо неподозиращите фенове и да изпият мозъците им докато не се превърнат в зомбирани консуматори, които мастурбират на принципа на Павлов пред всяка приключенска игра, обещаваща "невероятна визия, сложни загадки и свобода на действие."

В рамките на тази мисъл, "Sherlock Holmes и Myst-ерията около Поредния Лош Куест" е идеалното оръжие срещу малкото останал интелект сред геймърите. Благодарение на усърдния труд на украинската терористична групировка Frogwares и нео-нацистките подмолни формирования в редиците на немците от Wannadoo. Явно името на Шерлок Холмс (който, за съжаление, отдавна е със статут на public domain персонаж и всеки може да се гаври с него както иска) е достатъчно за да се продаде игра, в която цялото действие се развива в една-единствена сграда. Точно така, правописна грешка в това изречение няма (бел.кор. - Но в другите бъка от тях)! Шерлок получава известие че неговият племенник най-вече си е намерил изгора, но за беда бащата на гаджето, известният египтолог лорд Монткалф, е наскоро безследно изчезнал и познайте кой трябва да открие деденцето че всичко да свърши с "хепи енд"? Наместо обаче да се заемем със сериозно разследване из цяла Англия подобно на пенсията МакФърсън от PostMortem, след едно изключително грозно интро известният детектив се самозаключва в имението на дъртака и се отдава на разглеждане на експонати със съмнителна стойност, решаване на безумни логически загадки и безкрайно отключване на врати с цел да премине напред из безкрайно грозна обстановка на имението, за което може да се убедите от картинките. Това е всичко. Няма интрига, няма сюжет, няма един жив човек, с който да побъбрите за добрите стари времена. Някъде към края ще обезвредите една бомба, но това е цялата тръпка.





So it is the manor of lord Montcalfe,... it seems no one is at home, I will try to find evidence proving his death and report them to my cousin

За загадките в "Sherlock Holmes и Изхабената Страничка за Критика" може да се каже само едно - правени са сякаш самият Холмс е трябвало сам да си играе играта. Вярно, имате някаква миниатюрна свобода на действие, но тя е само на теория. Още от вратата ви посрещат математически пъзели, комбинативни такива, търсене на ключове с размер 2 пиксела по екрана и други издевателства. И сякаш това на украинците не им се е видяло достатъчно, но играта направо бъка от ситуации в които може да умрете за щяло и нещяло. Има и забавни моменти, в които авторите ви пускат една грозна пет-минутна анимация да ви приспят, а след това ви тръшват в ситуация в която за 10 секунди трябва да извършите точно определени действия. А ако път се справите с нея, само почакайте да се изправите пред една от последните загадки, в която трябва да решите сложен японски пъзел под изнервящото тиктакане на ЕЙ ТАКАВА бомба! Истинско щастие е, че записването и рестартирането отнемат броени секунди.

Ако пък сложните загадките ви се сторят по скоро предизвикателни, отколкото напълно неуместни, то слабоумието на малкото монолози (щото освен Шерлок в имението почти няма друг, както споменах) в играта ще нанесе непоправими щети на психиката ви. "Тези книги изглеждат тежки. Не бих могъл да ги вдигна." До тази извисена мъдрост достига г-н. Холмс докато наблюдава една цяла библиотека с книги, които дори не може да докосне, защото авторите не са предвидили това. И това е сред най-остроумните изпълнения, щото в повечето случаи всичко се свежда до възклицания като "Това са долните гащи на Анубис!" или "Не знаех че старият пръдльо притежава препис на Книгата на Мъртвите!" Някой много му се е искало куестът да бъде и обучаващ, но защо е трябвало образът на гениалния детектив да бъде сведен до дебилен екскурзовод, кажете ми по дяволите!?

Без да бие Zeleghorm (виж брой 9/2002) за титлата "Най-слаба игра в Историята на Жанра", "Sherlock Holmes и Види И Се Края На Тази Статия" е посредствено заглавие. И все пак... Ако искате сложни загадки, които със сигурност да ви докарат чувство за малоценност и да ви припомнят добрите стари времена, пък били и те обвити в гниещата плът на модерен куест, то има шанс да изтърпите тази игра. Най-малкото защото е евтина. За разлика от конкуренцията, украинците са сбили цялата тази зараза само на един диск.

И слава богу! Препълни ми се кошчето!

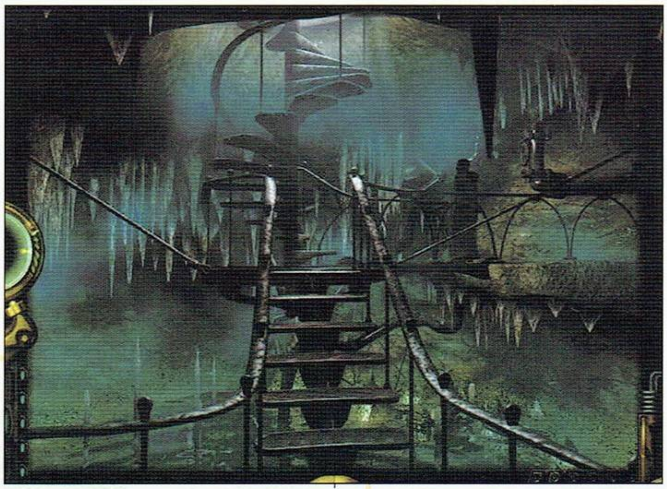
- **ОЦЕНКА:** 25%
- Прилича на:

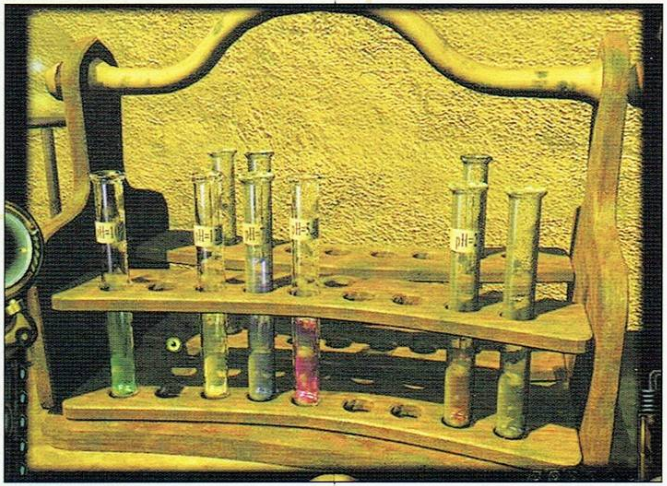
Zeleghorm

- Производител: **Tivola**
- Разпространител: **BVM**
- Интернет: **www.tivola.com**
- Системни изисквания: **Pentium II 400, 64 MB Ram, 8 MB 3D Video**
- Жанр: **Куест**

Автор: Snake

Chemicus





Ще ти кажа две неща за Chemicus, които несъмнено ще те заинтересоват:

Тя е трета част от една епична германска поредица със звучното заглавие Quest for Knowledge.

Предишните две части се казват сътоветно Physicus и Bioscopia.

Точно така - настоящето заглавие се явява нещо като учебно помагало, имащо за цел да разтвори пред подрастващите онези двери на науката, зад които надлежно са подредени разноцветните колбички. На дегенерати като мен пък Кемикуса се опитва отчаяно да разкрие какво точно сме пропуснали докато сме ходили да сваляме какичките из крайучилищните кафенета по време на часовете по химия. Е, трябва да ти кажа, че не сме изпуснали особено много. Имам беглото съмнение, че след като близо четвърт век съм се оправял в този живот без да знам формулата на солната киселина може да оцелея някак си и без настоящото заглавие да запълва празнините в общата ми култура с настоятелността на отряд нацисти удрящи токове и изпъващи ръце в синхрон (играта е немска все пак).

Историята, ако те интересува, разказва за някакъв загубен на вид младеж от академичните среди, който открива древен амулет, отварящ портал към тайнствения град Кемикус, където се съхранява цялото химично познание натрупано от зората на времето. Някакъв човечец, очевидно загрижен за общественото благо, отвлича въпросния учен. Наместо да му стисне ръката и да остави химичното познание да си кротува зад добре заключения пространствен портал твоят герой се юрва да спасява учения и да ходи в Кемикус, с което закономерно си навлича на главата цял куп неприятно поучителни химични загадки.

Факт е, че единственият начин да изиграеш този образователен шедьовър без да разполагаш с шестица по химия в дипломата клони към минус безкрайност затова играта си върви в комплект с - не се смей - надлежно илюстриран solution, с който да се консултираш, когато закъсаш. Както и една доста подробна химическа енциклепедия, където можеш да откриеш отговорите на ред фундаментални въпроси като например благодарение на кои свойства на лимонената киселина можеш да я използваш за поправяне на електрическата ситема в един от първите пъзели. И въпреки това не мога да ти разкажа как точно свършва горната история, защото нищо помалко от сериозно парично обезщетение и секс с Наташа Хенстридж не би могло да ме принуди да понеса непосилно лошото управление, калпавата графика, грозните междинни анимации и стъписващото озвучение на Кемикус. И ако считаш, че преувеличавам се опитай да изтърпиш интрото и след това да изминеш разстоянието от шкафа до печката намиращи се в съседство още в първото игрално помещение и после пак ще си говорим.

Сравнително високата оценка е продиктувана единствено от факта, че ако в момента учиш химия в училище тази игра може и да ти бъде от някаква полза. Всяка друга причина за изиграването й би следвало да се тълкува като сериозно ментално отколенение. Enjoy!

- **ОЦЕНКА:** 45%
- Прилича на:

Shivers 2, Dracula

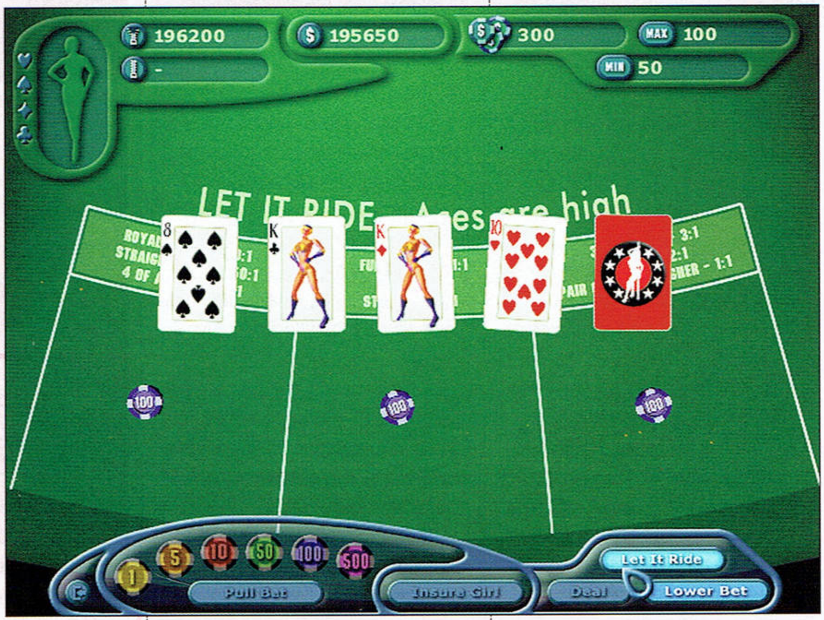
HTTP://WWW.3Dzone-BG.com
gamer's best friend!
новини и свалки
ревюта и превюта
кодове
и още много други екстри!

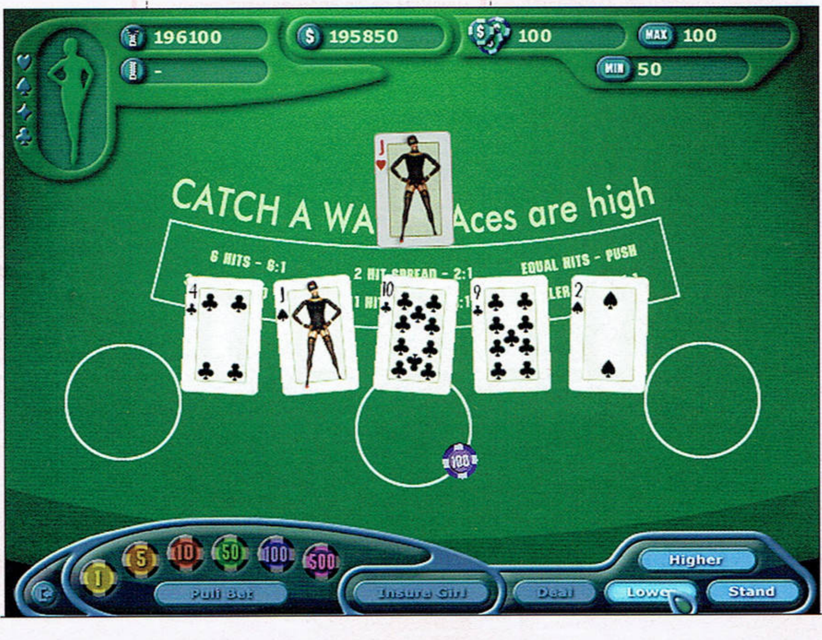
- Производител: **Kaboom**
- Разпространител: **Kaboom**
- Интернет: **www.privatedancergame.com**
- Системни изисквания: **Pentium III 450, 64 MB Ram, 16 MB 3D Video**
- Жанр: **Стрип Казино**

Автор: Goodman

Private Dancer

Допивам си Джак Даниълс-а на малки глътки. Напоследък ми е станало лош навик. Да не си помислихте нещо лошо за мен? Не съм тръгнал да го отказвам. Верно, че преди го пиех на по-големи, но откак онази кучка Лиза взе да мами на покер, парите за пиячка не достигат. Та затова го пия на малки... Ще я науча аз нея, пукнат петак няма да види вече от мен мръсницата! Прибарал съм си едно копие на Private Dancer право от централния офис на Обединената Работилница, ей ся го пускам и цяла вечер ще ми се въртят мадамите около пилона, при това - чистак-бърсак голи. Не като оная измамница, дето една ризка не ще да свали... Само да не се върне жената! Не, тая вечер тя е на опера със съседа. Какъв добър човек... я, ма тя втората бутилчица взела да свършва! Ча'й да пусна играта докато още има гориво! Ойе! Shake it baby! Shake'em, бейбиииии! Право викаше стария Дюк, ти си вдъхновение за контрол над раждаемостта! Я да повикам следващото маце! Ой на дяда, япончето! Ой на дяда, зайчето! Уй на дяда ...уй на дяда! УЙ! Жената!! Скъпа, толкова рано... не, аз тука само малко си близнах... не скъпа, как ще се забавлявам в твое отсъствие, знаеш, чужда жена не бих погледнал дори на снимка! Какво съм пуснал на компютъра ли?? Ъъъ, какво съм пуснал... ъъъм!! Коте, нали знаеш, че това ми е работата! Ако не тествам игри и не пиша статии няма да има с какво да ти купувам кожени палта, катеричката ми! Нали така!? Е как къде ми е статията? Ей тука някъде на десктопа! Ти само се успокой, аз ще ти почета на глас. Начи, Private Dancer е създадена от Kaboom Studios със любезното съдействие на веригата стриптииз барове Spearmint Rhinos Gentlemen's Clubs. Двадесет и една професионални танцьорки са се усуквали около пилона, целите омотани в бандажи и жици, горкичките, за да може motion-capturing технологията да пренесе усещането за стриптииз бар върху монитора. Целта на разработчиците е била да създадат нов Strip Poker, в който момичетата не са неподвижни, а танцуват за печелещия играч. Резултатът от техния труд е виртуално стриптийз-казино, в което истинският мъж може да опита късмета си на 5 различни игри с карти, измежду които покер и блек джак. За да е по-забавно, на момичетата са придадени нови индивидуалности - те не просто са събрани от всички краища на света и ти шепнат интимните си истории на различни езици, сред тях дори има пламенни прелъстителки, дошли от горещите огньове на ада! Но без съмнение, любимата на всички мъже, и естествено - не и на мен, гълабице моя, е ASIA (Auto-Sex Instructor Android). Можеш ли да си представиш, че за разлика от останалите момичета, тя дори има интелект. Изкуствен интелект исках да кажа. И е толкова напредничава! Ето какво ми сподели тя в процеса на тестването: "Имам тяло на богиня и съзнание на разгонена кучка. Създадена съм за секс. Най-добра съм сред колежките си, защото мога да застана във всяка поза по всяко време. Никога не казвам "Не" и винаги съм готова да науча нещо ново - то ми влиза за секунди в централния процесор. Цилиндрите ми винаги работят с пълна пара и на пълни обороти. Когато се въртя около пилона, стомана докосва стомана с кадифена нежност. Но най-важното за мен е, че благодарение на специалните ми техники мога да поема до пет мъже наведнъж!". Скъпаа! Скъъъпаааа! Я, колабира! А шефът разправяше, че ако престанем да обременяваме читателите с лично творчество и бъдем максимално информативни, най-сетне публиката ще ни разбере. Скъпа, недей да пускаш пяна от устата си, моля те, цапаш скъпия килим. И не ми се прави на умряла! Та аз още не съм ти казал, че можеш да си инсталираш лична танцьорка и на Palm-а, дето ти купих миналата седмица! Ми то... я, в третата бутилчица има още две капки... така и така утре ще се мре като се съвземе жената... що да не зема да си пусна аз пак играта? Ой, на дяда едрогърдата бразилкааа! Ой, на дяда гъвкавата пантера! 'уй, на дяда!





- **ОЦЕНКА:** 75%
- Прилича на:

Strip Poker

- Производител: **Riverdeep**
- Разпространител: **Riverdeep**
- Интернет: **www.learningcompanyschool.com**
- Системни изисквания: **Pentium 200, 32 MB Ram, 2 MB 3D Video**
- Жанр: **Пъзел**

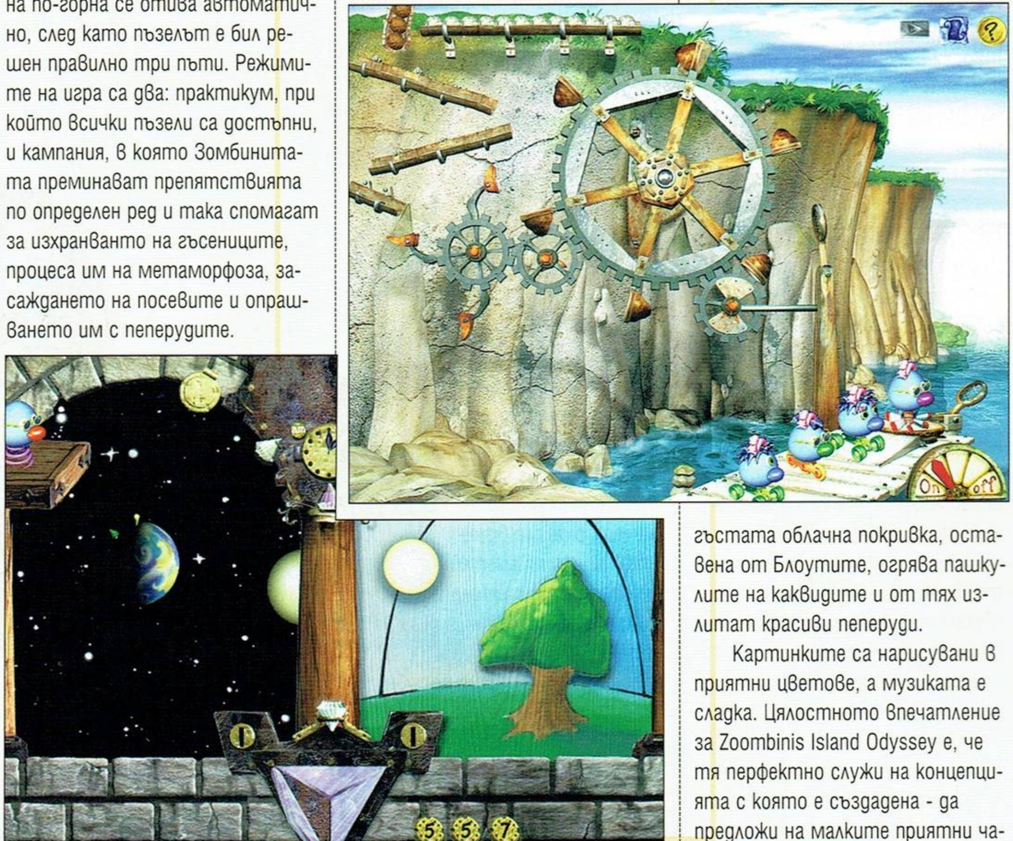
Автор: Goodman

Zoombinis Island Odyssey

На остров, не много далеч оттук, и във време, което всъщност не било толкова отдавна, живели малките Зомбинита. Живели щастливо и в хармония с природата, докато един ден не дошли Блоутите с мрачните си кораби. Войнствените Блоути не само прогонили Зомбинитата, но изчерпали природните ресурси и изтощили земята преди да напуснат острова. Когато оцелелите Зомбинита научили новината, те решили да се завърнат и да възстановят щетите.

Тук играчът поема съдбата на малките Зомбинита в ръцете си. Задачата му е да възстанови екологичното равновесие на опустошения остров. За целта той трябва да върне у дома 240 Зомбинита, всяко от които носи гъсеница. В процеса на игра той трябва да полага специални грижи за гъсениците докато не се превърнат в пеперуди, способни да опрашват растенията.

Самата игра се състои от седем пъзела, чиято цел е не толкова да поставят предизвикателства пред логическото мислене на играещите, колкото да развият това логическо мислене у малките деца, както и да ги въведат в основите на математиката, физиката, астрономията и биологията. Всеки един пъзел има по три степени на сложност, като на по-горна се отива автоматично, след като пъзелът е бил решен правилно три пъти. Режимите на игра са два: практикум, при който всички пъзели са достъпни, и кампания, в която Зомбинитата преминават препятствията по определен ред и така спомагат за изхранването на гъсениците, процеса им на метаморфоза, засаждането на посевите и опрашването им с пеперудите.



За да придобиете по-пълна представа за геймплея, ще ви опиша два от пъзелите. При първия Зомбинитата пристигат с лодка, откриват, че пристанището е разрушено, и решават да се прехвърлят на острова посредством катапулт. Вашата цел е да пуснете камък, който да премине по няколко верижни механизма и накрая да задейства катапулта с тежестта си. Проблемът е, че ако камъка не се пусне в точно определен и добре изчислен момент, той пропуска целта си и един член от екипажа остава на кея, без да може да помага на другарите си в по-нататъшните приключения. Може би най-сложния пъзел е в планетариума. В лявата половина на екрана виждате слънцето и земята гледани от космоса, а в дясната виждате Слънцето на небосвода, гледано от земята. По средата има часовник, показващ час, който трябва да фиксирате на двете картини, въртейки земята около оста й. Самото въртене се осъществява посредством монети - пускате монета с цифрата две и Земята се завърта два часа напред. Ако не успеете да спрете Земята в определения час с наличните монети се проваляте. Успеете ли, слънчев лъч прониква през гъстата облачна покривка, оставена от Блоутите, огрява пашкулите на каквидите и от тях излитат красиви пеперуди.

Картинките са нарисувани в приятни цветове, а музиката е сладка. Цялостното впечатление за Zoombinis Island Odyssey е, че тя перфектно служи на концепцията с която е създадена - да предложи на малките приятни часове, през които да овладеят основите на сложните науки.

- **ОЦЕНКА:** 90%
- Прилича на:

Zoombinis Logical Journey

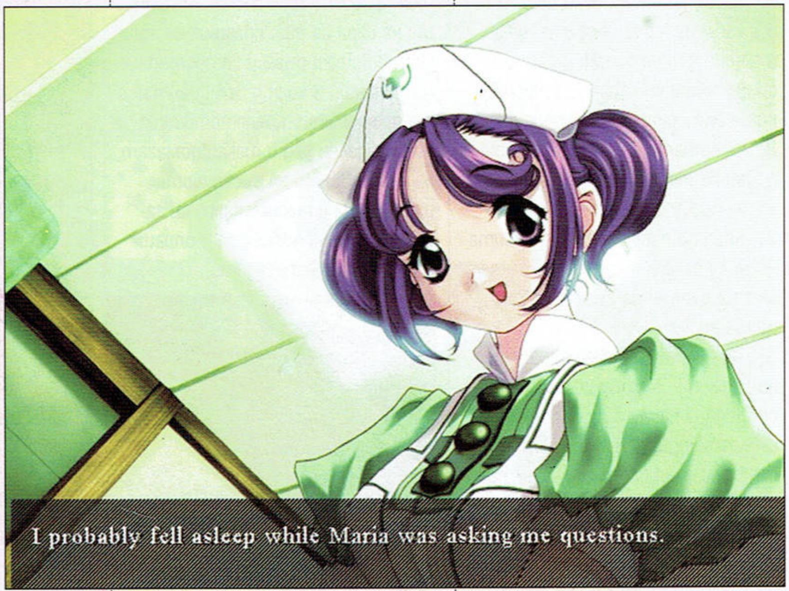
ЦИФРОВИ СИСТЕМИ
INTERNET
www.digsys.bg
Digital SystemS
Internet Service Provider
3 лв./10 часа
10 лв./40 часа
5 лв./18 часа
Насладете се на повече Интернет :)
Варна 9000, ул. "Неофит Бозвели" 6
тел: 052/ 614177, 603231; факс: 052/ 614176
София 1000, ул. "Триадица" 4, ет. 2
тел: 02/ 9811301; факс: 02/ 9806889
Картите важат за градовете: Варна, Пловдив, Плевен, Русе, София, Ст. Загора

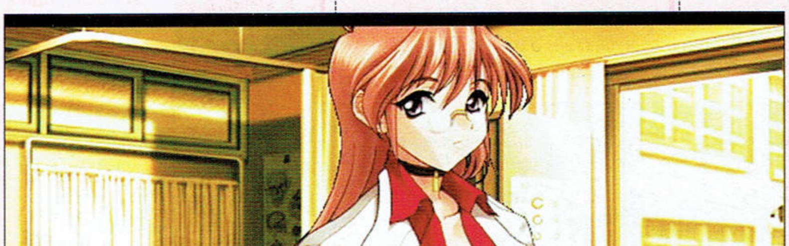
- Производител: **Angel Smile**
- Разпространител: **Angel Smile**
- Интернет: **www.g-collections.com**
- Системни изисквания: **Pentium III 450, 64 MB Ram, 16 MB 3D Video**
- Жанр: **Бишоуйо**

Автор: Snake

Private Nurse

Както сигурно сте забелязали - адски много обичам да пиша за тъпи игри. Вече няколко години търсех с настървение онези заглавия, които могат да ми посочат най-ниските точки в игралната индустрия. Така дарявах вас с така очарователната и добре продаваема злобна ирония и същевременно с това задоволявах перверзното си желание да направя подробна дисекция на човешката глупост. Да видя колко ниско могат да стигнат производителите в алогичната си некадърност и неподплатеното с какъвто и да е реален талант, желание за забогатяване. До колко ниско могат да стигнат геймърите, осигуряващи пари за създаването на подобни боклуци. И тук нямам предвид заглавията, съдържащи в себе си добри идеи, но провалени от бъгове или калпава графика или безидейните визуални шедьоври; става дума единствено за заглавията, които са били малоумни още докато игралната им концепция е била нахвърляна на омачкано листче в джоба на някой програмист. Замисляли ли сте се някога, че ако бюджетите на всички тези безсмислени игри от последните години, заедно с потенциалните приходи от тях, бяха събрани на едно място, получената сума би могла да разреши безвъзвратно някой наболял световен въпрос. Би могъл да спаси няколко живота, примерно. Не бяхме поглеждали на нещата от тази гледна точка, нали? И аз не бях. Докато появата на Private Nurse, играта, представляваща тоталният апотеоз на човешката глупост, наместо да ме вдъхнови за написването на поредната смешна статийка ме натъжи. Самото съществуване на нещо подобно успя да ме засегне лично. Защото PN не е поредното спорадично изпразване на някой извратен пич, който го е сътворил в свободното си време, за да го разпространява безплатно по мрежата и да могат други извратени пичове да се радват и да крещят името на създателя му, докато свършват. PN е част от една добре развита игрална индустрия, както можеш да се убедиш на приложения по-горе сайт. PN е на два диска и струва $50. PN е една от игрите оформящи самостоятелен гейм-жанр, наречен bishoujo, към който спадат и представените преди няколко броя Critical Point и Water Closet. И PN се продава сравнително прилично. Някъде по света има хора, които отиват в магазина купуват си PN, след това се прибират и си го играят. Не, това не е поредната перверзия. Перверзия е да отидеш и да си напазаруваш две краставици с едри пъпки и три касети корейско порно с едър рогат добитък. Перверзията е някакъв вид изкривяване на нещо в мозъка. Съществуването на bishoujo говори за тоталното отсъствие на мозък. За анихилирането на Сапиенса пред Хомото. Нямам думи.


I probably fell asleep while Maria was asking me questions.


Mio: "You finally woke up..."

За какво иде реч ли? В разпалената си тирада пропуснах да обясня какво точно представлява играта, която я предизвика. Ами серия от аниме-картинки, навързани от някакъв безумен разказ за едно незадоволено хлапе, което се чуди дали да изчука най-добрата си приятелка, училищната лекарка (на име Сашо, не се майтапя) или новоназначената му след някаква тежка контузия на главата лична медицинска сестра. Всичко това - на два диска, както казах. Няма музика. Няма и един анимиран кадър. Има няколко записани реплики на японски. От играча се очаква просто да цъка с левия бутон на мишката и да чете нижещия се пред очите му текст. На около 20-тина минути ти се дава шанс да избереш една от двете приложени реплики и после продължаваш с цъкането. Статичните картинките се сменят с подобна приблизителна честота. Същото както във вече споменатите CP и WC. Само че този път няма добри и голи картинки. Или по-точно има, но за да стигнеш до тях трябва да играеш няколко часа. Или по-точно да цъкаш с мишката, докато си докараш мускулна треска на дясната ръка (сериозен парадокс, нали; докато стигнеш до пикантериите вече няма да можеш да им се зарадваш подобаващо). Авторите на играта са решили, че сексът в продукта им трябва да е своеобразната кулминация в PN и са решили, че непрестанното му отлагане ще те надърви като звяр. Явно одървя някого, не знам. Наистина не мога да си го обясня. Казах ви, че се чувствам лично обиден от съществуването на подобно нещо. Съжалявам, че не стана забавна статия…

ОЦЕНКА: 00%

Прилича на:
Water Closet & Critical Point

Unreal 2 The Awakening

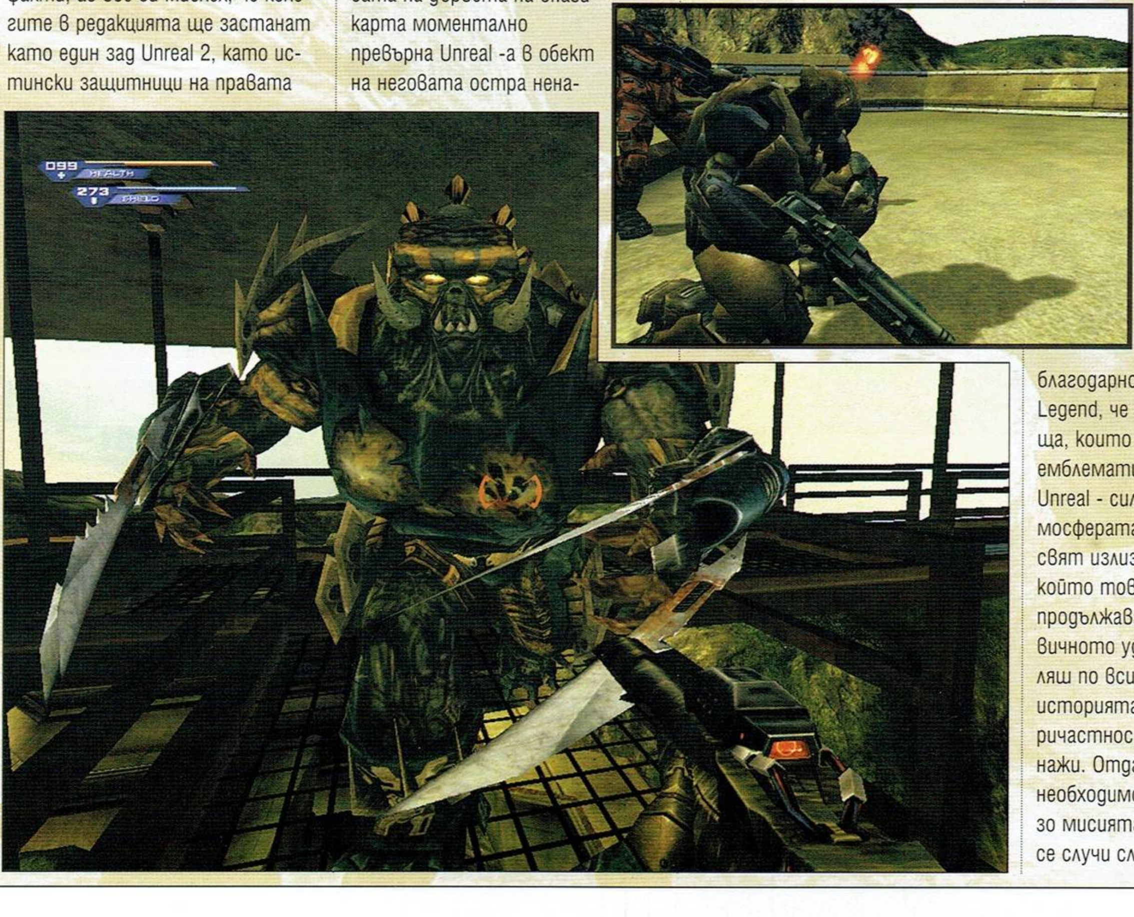
Автор: Whisper

Рейтинг	9.0
Графика	■■■■■■■■■■
Звук	■■■■■■■■■■
Геймплей	■■■■■■■■□□
Изкуствен Интелект	■■■■■■■■■□
Мултиплейър	□□□□□□□□□□

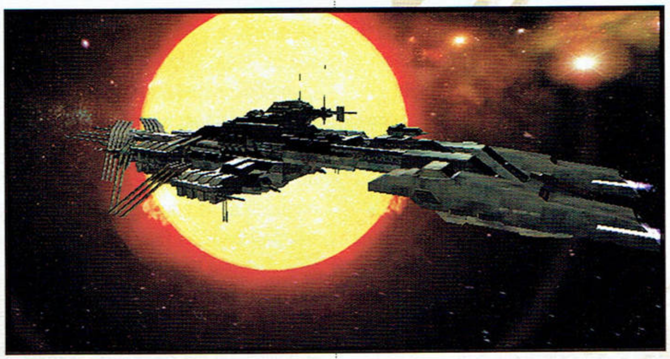
Производител: Legend Entertainment
Разпространител: Infogrames
Жанр: Екшън от първо лице
Сайт: www.unreal2.com
PC: PIII 1GHz, 256MB RAM, GeForce 2 +
Брой дискове: 2
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 20 минути
Масовост: Висока
Прилича на: Unreal

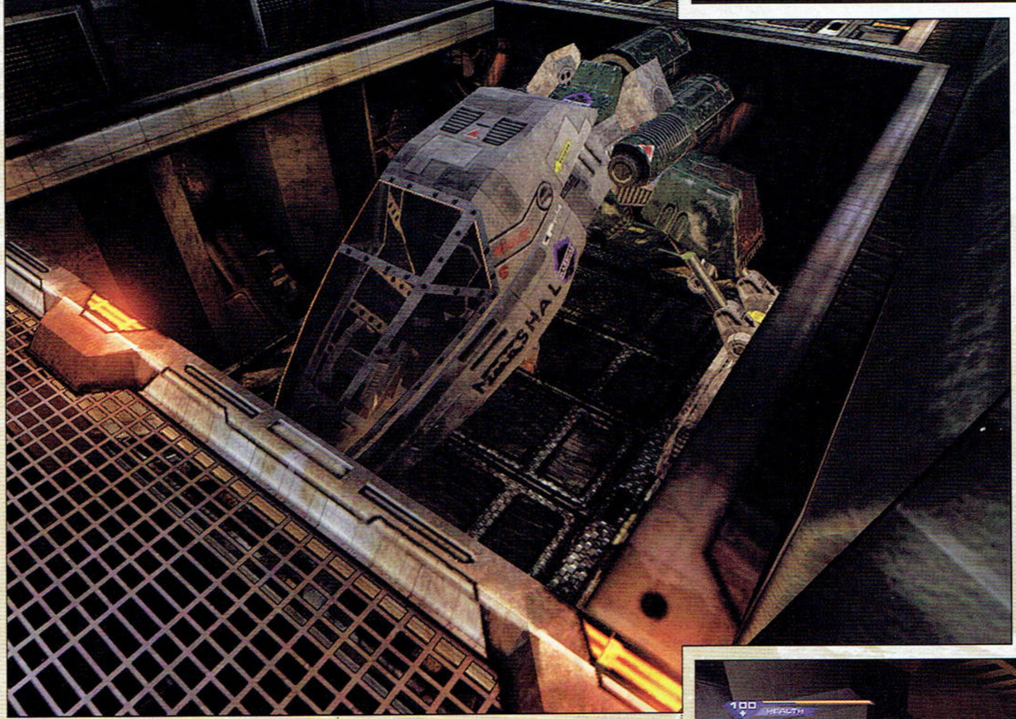
От доста време насам в редакцията не е имало толкова разнородни мнения относно игра от калибъра на Unreal 2. Едва ли трябва да отбелязвам, че все пак това е едно от дългоочакваните заглавия за тази година, а и с оглед на сушата през последните месеци на 2002-ра, именно Unreal 2 трябваше да бъде заглавието, което да върне надеждите на горкия PC геймър, който през последните 6 месеца само чете и слуша как ще има нов Starcraft, ама за конзола, че и Halo 2 ще има, ама пак само за конзола, а и още доста други хубави игри ще излязат, ама ... точно така, за конзола. Та именно, в светлината на тези жалки факти, аз все си мислех, че колегите в редакцията ще застанат като един зад Unreal 2, като истински защитници на правата вяра, но... не би. Та реших аз тогаз да видя, каква е тази игра, дето внесе такъв разкол в иначе сплотената ни и стройна организация. Всъщност, за да ви въведа по-успешно в атмосферата, ще отбележа, че според главния редактор Unreal-а бил „доста глупав", според Коста е „shit-ня", а според дизайнера на списанието тя е ако не съвсем, то почти малоумна и нескопосана. Основният аргумент на последния беше, че на една от картите в играта, където действието се развива на повърхността на някаква планета, няма никаква растителност, в частност дървета, докато виж, в Halo... Едва ли трябва да ви обяснявам, че липсата на дървета на онази карта моментално превърна Unreal -а в обект на неговата остра ненавист и презрение. Аз и още една-две плахи души не се оставихме на тези сквернословци и се заехме да реабилитираме Unreal-а.

И слава богу, защото след първоначалния екран, който веднага бе оприличен от колегите ми като тест за графичната мощ на видеокартата ви, се разкрива една доста дълбока и увлекателна игра, която се придържа към каноните на предшественика си. Вие влизате в ролята на звездния шериф Джон Долтън, назначен да се грижи за реда в крайните квартали на галактиката. Монотонното ви ежедневие изведнъж е прекъснато от зов за помощ от една от близките планети, където има минна база на „Лиандри" - една от огромните галактически корпорации. Оттам започва вашето разследване, което постепенно ще премине в борба за оцеляване, а в последствие и в отмъщение. Огромни благодарности на пичовете от Legend, че са запазили двете неща, които – лично за мен – бяха емблематични за оригиналния Unreal - силната фабулата и атмосферата. Много рядко на бял свят излиза first-person shooter, в който това, което ви кара да продължавате напред не е първичното удоволствие да стреляш по всичко, което мърда, а историята и чувството за съпричастност с игралните персонажи. Отдавна не бях изпитвал необходимостта да мина по-бързо мисията, за да видя какво ще се случи след това. Не че миси-



ите са безинтересни или скучни, точно обратното - Unreal 2 е играта, в която няма да видите две кампании, които дори да се доближават една до друга по цели, обстановка и геймплей. Всъщност нека го кажа направо, за да не ви въведа в заблуда - истината е, че фабулата на Unreal 2 не е нищо особено, но е толкова добре имплементирана в играта, че даже изглежда доста интересна. До голяма степен това се дължи и на персонажите – на тримата членове на екипажа, чрез които се разкриват различни нюанси на историята, миналото на героите и причините за тяхното състояние, поведение или мотивация. Между всяка отделна мисия ще имате възможност да разговаряте с членовете на екипажа си, от които ще научавате интересни подробности, допълващи общата картина, ще получавате информация за възможностите и подобренията на оръжията, с които разполагате и др. Тези разговори, макар и доста ограничени като възможности, придават на играта една непривична за жанра дълбочина и въвличат играча по-дълбоко във фабулата - нещо, което е по-характерно за ролевите игри, а не за екшъните.



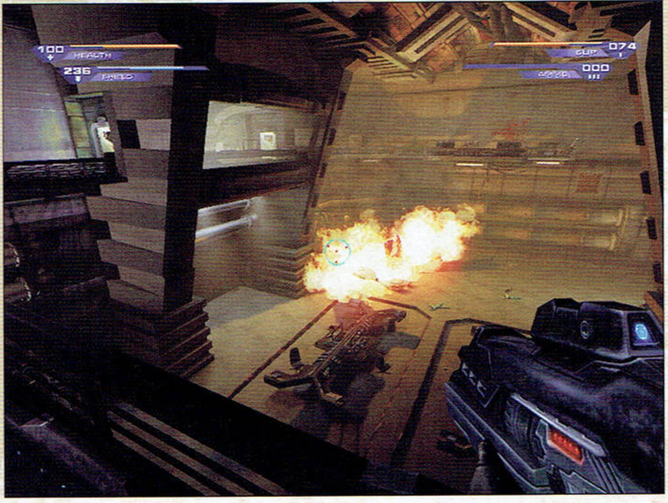


Две бяха основните забележки на колегите от редакцията, след като бяха минали две мисии от играта - че гърдите на Айда изглеждат по-добре на снимки, отколкото в играта, и че лицевите анимации, които уж щяха да бъдат невероятни всъщност не са толкова невероятни, да не кажа, че почти не се забелязват. И за двете неща съм съгласен с тях, но това по никакъв начин не успя да ми развали удоволствието от играта, дори бих казал, че всичко останало е толкова добре направено, че аз дори не обърнах внимание на лицевите им анимации (е, гърдите просто нямаше как да ги пропусна). Нещо повече - играта изглежда толкова брутално красиво и „истински“, че когато в една от мисиите една от гадините скочи срещу защитното стъкло, зад което бе застанал героят ми и то се напука, аз буквално подскочих от стола! За да предизвика една игра подобна реакция у обръгнат геймър като мен, трябва да бъде доста убедителна, а както ще установите сами, след като я превъртите, Unreal 2 е адски убедителна, както в графично, така и във всяко друго отношение.

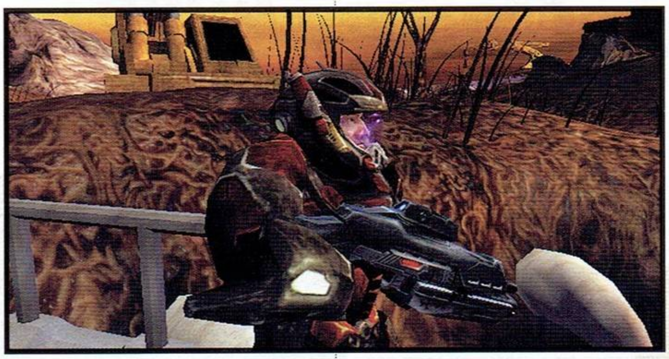
Няма смисъл да ви убеждавам, колко великолепна е графиката - всеки който е играл Unreal, Unreal Tournament и Unreal Tournament 2003 знае, какво могат пичовете от Legend, Epic и Digital Extremes. Всичко, което сте виждали на скийншотове и филмчета изглежда точно както в самата игра, само че докато го гледате на снимка го възприемате по един начин, а когато вие самият станете част от тази прелест нещата вече придобиват доста по-личен план. Всички модели в играта са изключително детайлни и изглеждат зашеметяващо - местната флора и фауна на различните планети, вашите противници и другари, дори и сградите и машините изглеждат смазващо дори на архивния вече GeForce 256, с който моя милост разполага.

Едно нещо ми направи много силно впечатление и ще си позволя да го споделя с вас. За разлика от повечето игри от този тип тук в нито един момент (с изключение на базата с аракнидите) няма да се натъкнете на пълчища противници. Всички битки са малък брой вражески единици или създания, но те са толкова убедителни и интензивни, че са далеч по-запомнящи се от всички престрелки на Serious Sam 1 и 2 взети заедно. Legend отново са се придържали към оригинала, като са придали собствен облик на всяка една битка, така че играчът, дори да не си и помисля, че просто може да се впусне бегом през картата, стреляйки наляво-надясно. Естествено в основата на този ефект стои брилянтният изкуствен интелект, с който се отличават противниците и другарите ви. След като минете нощната мисия, където заедно с трима пехотинци се измъквате от засадите на изерианците, или след като се изправите срещу наемниците на корпорациите, или пък след като излезете очи в очи срещу Скаар ще разберете за какво говоря.

Когато пиша тези редове,



вече знам със сигурност едно - Unreal 2 определено не е най-добрият екшън, който някога съм играл, но е само на една-две крачки след Doom, Half-Life, System Shock 1 и 2, Unreal и наравно с Medal of Honor. Знам, че за много хора ще прозвучи странно, но най-силната и едновременно с това най-слабата страна тази игра е нейната стандартност, в смисъл че, тук няма да откриете някакви революционни нововъведения, няма да видите разтърсващ или радикално нов и неочакван геймплей, няма прехвалената графика, която ще ни вземе акъла щом излезе Doom 3 и т.н. Това, което има обаче е именно онова, което е необходимо на подобна игра - силен сценарий, великолепна графика, невероятен звук, музика и озвучаване, великолепни светлинни ефекти, изключителен дизайн на нивата, брутален изкуствен интелект, както на противниците ви, така и на съюзниците и най-важното - чувството за пълноценни прекарани 15 часа пред монитора. 15 часа, които ще оставят трайни спомени в геймърския дял на мозъчния ви хард диск.



Стандартен арсенал

Dispersion pistol „T-13 Popgun" - Автоматичен енергиен пистолет. Енергията му постепенно се презарежда и на практика е неизчерпаема, но енергиините заряди са бавни и не особено мощни. Последната защита.

„Grace" – Автоматичен Магнум 50' калибър, използващ експлозивни боеприпаси. При алтернативна стрелба произвежда серии с по три патрона.

„M700 Shotgun" – Автоматична помпа, изключително мощна на близки дистанции. Алтернативната стрелба създава широк екран от възпламеняващи се осколки, които на близки дистанции подпалват и забавят врага. Много полезна за спиране на засилката на Skaarj воини, както и срещу пълчища дребни гадинки при алтернативна стрелба.

„M32 Duster" – Стандартната щурмова карабина на пехотата. Стреля с боеприпаси от убеднен уран при изключително висок темп на стрелба. В алтернативен режим изстрелва по пет наведнъж под формата на топка, която при добро прицелване може да рикошира от стени. Най-използваното оръжие.

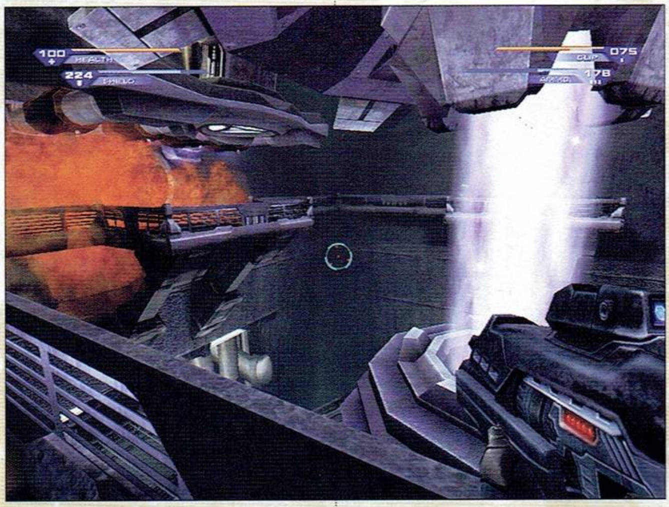
„Vulcan" – Огнепръскачката! Най-ефективното и добре изглеждащо пособие за подпалване на враговете, което съм виждал в игра. При алтернативен режим пръска невъзпламенен напалм, който в последствие може да бъде подпален с нормална стрелба или някое от другите оръжия. С една дума – ефективно.

„Widowmaker" - Снайперска карабина 50' калибър с компютърна компенсация на траекторията при вятър и други атмосферни прекчи. Супер прецизна и мощна оптика. Един реверанс към стария снайпер от Unreal с доста футуристичен дизайн. Мунициите за него са доста малко в играта.

„Shark" - Ракетомет, изстрелващ по 4 малки експлозивни ракети. При нормална стрелба те летят в права линия като една, а при алтернативна може да прихване до 4 отделни цели. За него също няма много муниции и е препоръчително да се пестят за по напечени моменти и особено за автоматичните защитни установки.

„M406 Hydra" – Многоцелева гранатохвъргачка. Може да използва 6 различни вида боеприпаси: запалителни, фрагментационни, димни, токсични, електромагнитни и зашеметяващи. Те могат да се взривяват при контакт или със закъснение.

Това са стандартните оръжия на пехотата. В играта има и няколко такива с извънземен произход, на който няма да се спирам подробно за да не ви развалям удоволствието.



Извънземни оръжия

„Shock lance" – Енергиина пушка, изстрелваща двойки енергиини заряди, които рикошират. Алтернативната стрелба изстелва бавноподвижещо се енергиино кълбо.

Като цяло това оръжие не намира особено приложение, освен в случаите, когато нищо друго не ви остава.

„Takra" – кръгла лятяща топка, която кръжи около избран враг и го обстрелва с лезерчета. Това отвлича вниманието му и е много полезно срещу най-големите и бронирани Skaarj. При втория режим кръжи около вас и ви предпазва от ракети.

„Drakk laser" – Извънредно мощно енергиино оръжие, което намирате към края на играта.

„Spider gun" – Използвайки биомаса от генетично подобрени паяци, това оръжие ги произвежда в полеви условия

Ikarus

Каквото и да говорят някои хора, за мен това е най-завладяващата и добре направена игра, която съм играл от много време насам. В Unreal 2 има динамика, напрежение, страх... има емоция. Legend Entertainment подобаващо са си свършили работата. Те правят нещо, което донякъде напомня на действията на Blizzard - продължават да развиват вселената на Unreal и да я разглеждат под различни ъгли. Може би затова бяха и част от негативните отзиви - просто играта няма нищо общо с първата. Историята е напълно различна и ни дава един по-мащабен поглед върху частта от галактиката, където Unreal Tournament е просто развлечение, организирано от една от многобройните корпорации, а войната между хората и Скаар съвсем не е единственият конфликт. Една наистина изключителна игра, достоен наследник на традицията на Unreal.

виждали ли сте някога толкова
странна компания
КОМПЮТЪРЕН СВЯТ
магазини за игри
варна, ул. райко жинзифов 14, тел.607 974
бул. княз борис 65, тел.607 973
www.bgstore.com

Автор: Ikarus

Модове 2002

Историята на модификациите (модовете) за компютърни игри съвсем не е кратка. Първите стъпки в тази насока полага една пародийна пренаправа на Castle Wolfenstein. Днес модовете за игрите са това, което е маслото за хляба. Те удължават многократно живота на дадена игра, акцентират върху недооценени нейни аспекти и дори вкарват напълно нови идеи. В условията на засилващ се комерсиализъм, често ставаме свидетели на нестандартни и брилянтни хрумвания, реализирани в напълно безплатни допълнения. В края на декември бяха определени най-добрите модове за 2002 година в различни категории. Ето ги и тях.

Ikarus

Едва ли някой може да изготви обективен списък на заглавията, които всеки "уважаващ себе си геймър трябва да изиграе" (цитирам гл. ред.). В една игра някой може да види перла, друг - посредствен комерс.
Все пак има игри, които трябва да се опитат - поне за час или два. Най-малкото за да стане ясно защо другите ги смятат за "хитови" или "култови". Наречете го "обща геймърска култура", ако щете.
Ето заглавията, който стоят в челото на личната ми класация: Half-Life, StarCraft, Ground Control, Wing Commander, Free-Space 1&2, Deus Ex, Caesar III, Duke Nukem 3D, Jedi Knight 1&2, Diablo (първото), Baldur's Gate 1&2 и естествено - Unreal. Към тези заглавия бих могъл да добавя и още, разбира се - много са хубавите игри, които съм играл. Но точно тези са докоснали някаква струна в мен, оставили са трайна следа в съзнанието ми. Разлистете околните страници и вижте гледните точки на колегите по този въпрос. Разни хора, разни идеали.

Най-добри модове за 2002 – общо класиране

Day of Defeat, Frontline Force, Vampire Slayer, Natural Selection, Counter-Strike, Sven Coop, Action Half-Life, Gangwars, Digital Paintball

Пет мода, които трябва да опитате

Natural Selection, Sven Coop, DragonMod Z, Gangwars, BuzzyBots

Най-добри сингълплеър модове за 2002

Todesangst/Todesangst 2, Poke 646 (Може да ги намерите на дика, с прилежащите им описания)

Най-добър екшън мод за 2002

Max Payne: Kung Fu Edition, The Opera, Frontline Force, Day of Defeat

Най-добър научно-фантастичен мод за 2002

Natural Selection, Vampire Slayer, GODZ, Shifter

Най-реалистични модове

Navy SEAL/s: Covert Operations, Counter-Strike, Frontline Force, True Combat, Day of Defeat

Дебютант на 2002

Natural Selection, The Specialists, Battle Grounds, Tour of Duty

Най-подобрен мод 2002

Science And Industry

"Модифицираното" бъдеще на...

Unreal...

Наскоро излезлият Unreal Tournament 2003 явно предлага достатъчно мощен и достъпен едитор. Само в последните 2-3 месеца за играта бяха обявени огромен брои модификации. Те варират от ***.cfg*** файлове до радикални промени, сингъл плеър проекти и дори приключенски модове и рали симулации! До месеци ще видим първите резултати.

... и Doom 3

Едва ли са много игрите (ако изобщо има такива), за които разработката на модове да е започвала още преди самото им излизане. Но и Doom 3 не е коя да е игра. Вече са анонсирани 10 проекта и макар екипите все още да не разполагат със самата игра, работата по концепцията, скиците и моделите на повечето от тях е започнала. Ето и няколко имена: *Doom 3 Fortress, Genetic, Operation Takedown, Freespace: Solar War*.

Автор: Black Wizard

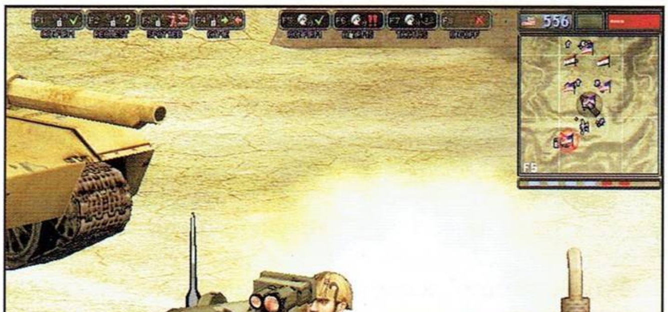
Нови модове за BF 1942 и Quake 3

Desert Combat

Мод за Battlefield 1942, фаза - алфа версия.

Независимо, че предстои да бъде окончателно завършен, модът подсказва невероятен потенциал и загатва, че с него ще свързваме бъдещето на отборните тактически екшъни. Малко е да се каже, че изглежда впечатляващо. Имаме две страни в конфликта – ***Ирак*** и ***U.S. Troopers***, sons-of-a-bitch! *Иракчаните* притежават изцяло руско въоръжение, включващо *AK74, Dragunov, RPG7, PK, Scorpion*, както и техника от рода на – *Mig29, T72, BRDM, Shilka, Grad.*

Американците са въоръжени с *M16A2 Assault Rifle, Mp5-SD6 sub machine gun, M9 handgun, SMAW rocket launcher, M249 Machine Gun, M25 Sniper Rifle, A-10 Warthog, F-16, AH-64 Attack Helicopter, M1A1 Heavy Tank* и т.н. Списъкът е доста дълъг. Скиновете на хората и оръжията, спецификациите – всичко носи смъртоносен заряд реализъм. Алфата спокойно може да се играе и предлага учудващо добър геймплей. Според публикациите на сайта на прозиводителите – *www.desertcombat.com*, модът в крайния си вариант ще позволява воденето на въздушни и наземни битки с висока степен на реалистичност. Засега той изглежда що-годе балансиран, макар че има още какво да се иска – особено при отимизирането на текстурите, играта малко тежи.



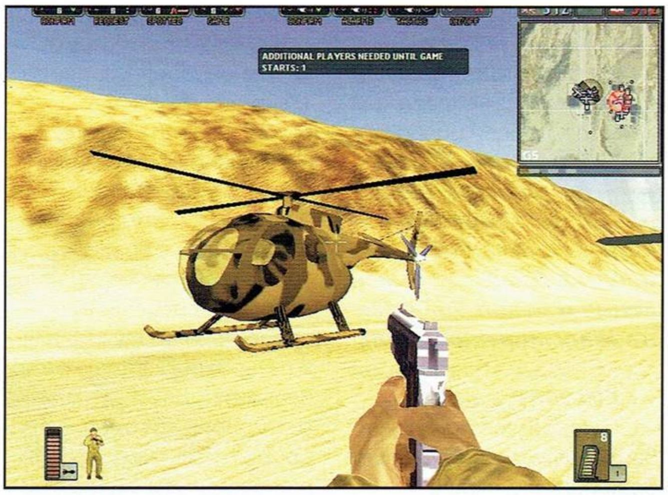
Conflict in Somalia

Мод за Battlefield 1942, фаза – алфа версия

Както името подсказва, играта пресъздава конфликта в Сомалия през 1992 г, когато американските части влязоха във въоръжен сблъсък със сомалийците (справка – филмът "*Black Hawk Down*").

На външен вид, модът напомня **Desert Combat.** Това което ме впечатли, бяха моделите на хеликоптерите и хъмвитата.

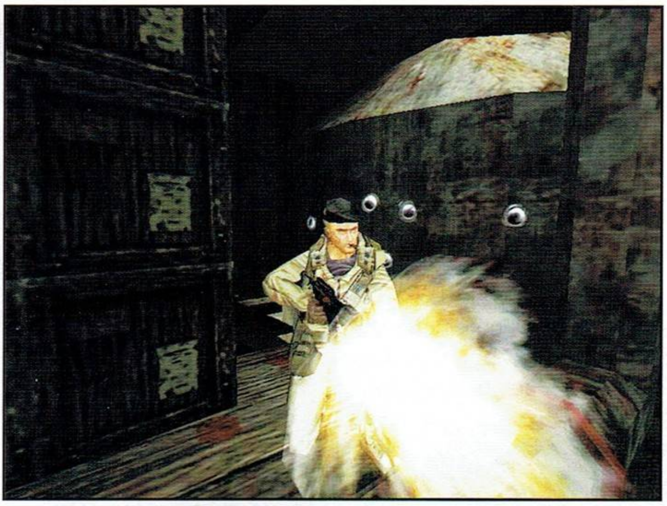
Тъй като е все още алфа версия, тези които биха искали да го опитат в мрежа ще трябва да се примирят, че ще могат да играят единствено от страната на Allies. В противен случай ще играете с техника и въоръжение от Втората Световна война. За повече информация ви препоръчвам да посетите сайта на разработчиците – *www.cismod.com.*



Navy Seals: Covert Operations

Мод за Quake 3: Team Arena, фаза - завършен

Това е отговорът на феновете на Quake 3 към Counter Strike. **Navy Seals,** както и CS, предлага избор между две различни фракции – *SEALS* (небезизвестните "тюлени") и Tango (подобни на терористите). Двете страни притежават специфично въоръжение. Играта предлага общо 22 различни вида съществуващи оръжия. Режимите включват *спасяване на заложници, обезвреждане на бомби, атакуване на вражески позиции (чист deathmatch)*. Енджинът на Q3:TA е тотално преработен, създателите са използвали скриптове, разработени от самите тях, така че крайният резултат е адски добър. Тук можете да бъдете убит от един единствен куршум, има зони на поражение, така че като ви улучат в крака ще куцукате до края на играта или ако се пренатоварите с въоръжение ще се влачите последен в групата.



Ако случайно Battlefield 1942 или Quake 3 са захвърлени в някой ъгъл, време е да ги поизтупате от прахта и да се впуснете в битка с викове: "Cover me, I'm going in..."

Автор: Whisper

Magic: The Gathering

Продължаваме с представянето на цветовете, което започнахме в предишния брой. След зеления и белия идва ред на майсторския цвят,

СИНИЯТ

Островите осигуряват синя мана - цветът на безкрайното небе и бездънния океан. Силата на сините магове лежи в илюзията и манипулацията. Не толкова директен като другите магьосници, синият маг разчита повече на намеса в самата същност на вселената и се стреми към контрол над околния свят, създавайки по-добри условия за себе си, едновременно с това усложнявайки живота на противниците. Сините магове разчитат най-вече на водните и въздушни стихии, както и на морските и небесни създания.

Поради особената си същност синият цвят е по-малко предпочитан от масовите играчи, но много уважаван от майсторите. За начинаещ играч тънкостите и манипулациите на синия цвят се виждат малко сложни и безсмислени, още повече че сините колоди в повечето случай са доста бавни и разчитат на повече мана и карти. За разлика от всички други цветове, синият най-често не се стреми да отговаря на заплахите на противниковите играчи - той просто търси начин да предотврати тези заплахи. Първата карта, която веднага идва на ум, когато се заговори за синьо, е Counterspell - най-емблематичната и най-мощна магия в арсенала на сините магове. Counterspell и подобните нему магии като Syncopate, Forbid, Dismiss и др. са показателни за стила на този цвят - дефанзивен и насочен към лишаване на противника от възможност да изиграе основните си карти. Чрез контра-магиите синият маг предотвратява вражески заплахи още в зародиш или пък забавя противника, принуждавайки го да плаща допълнителна мана за всяка изиграна магия (Force Spike, Mana Leak, Complicate).

Наред с контрирането на вражеските магии, сините имат възможността да връщат в ръцете на противниковия играч заплахи, които са успели да преминат през цедката на Counterspell-а. Карти като Boomerang, Repulse и Wash Out забавят противника, карайки го отново да плаща цените на картите, които вече е вкарал в игра. Синият е и единственият цвят, който може да "краде" противникови карти с помощта на Steal Artifact, Persuasion, Confiscate. Ако противникът успее да вкара нещо в игра, синият маг може лесно да го върне обратно в ръцете му или да го унизи, присвоявайки му го.

Без съмнение синият е най-силният цвят, що се отнася до манипулиране на библиотеката (library). Синият цвят е и с най-добри възможности за теглене на карти, което с напредване на играта се превръща в огромно преимущество. Някои от най-популярните магии за теглене на карти са Fact or Fiction, Opt, Gush, Deep Analysis. Сините се славят и със способността да забавят тегленето на карти на противника чрез магии като Memory Lapse или Submerge. Сините магове се славят и със способността си да предвиждат бъдещето или да надникват в умовете на противниците, което е възможно благодарение на карти като Telepathy, Predict, Future Sight и др.

Както и при всички други цветове, наглед огромната мощ на сините не е безпределна. Те почти нямат начин да премахнат изцяло някоя заплаха, след като тя вече е в игра. Вярно - могат да я върнат в ръката на противниковия маг и след това да я контрират, но това означава да изхарчат две карти за да премахнат една. В много случаи сините магове са безпомощни срещу Kavu Chameleon или Blastoderm, промъкнал се между counterspell-овете, тъй като нямат карти за масово елиминиране на заплахи (като Wrath of God да речем). Както вече отбелязахме по-рано, синият цвят е по-дефанзивен и по-бавен, което го прави уязвим на бързите набези на гоблински и бели и/или зелени бързи колоди. Но ако синият маг успее да оцелее първите десетина хода, много е вероятно в следващите десет да поеме тотален контрол над играта.

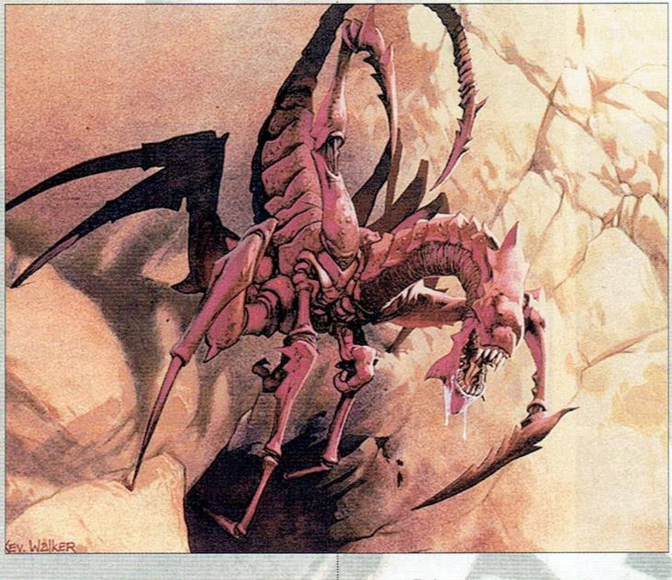
ЧЕРВЕН

Червената мана идва от планините - огненото сърце на света. Тя е израз на хаоса, разрухата и войната. Червените магове могат да призоват реки от огън за да унищожат враговете си, но често сами стават жертва на призованите от тях разрушителни сили. Да играеш с червения цвят означава да избереш действието пред мисълта, директния подход пред потайността, физическата мощ пред силата на ума. Благодарение на способността на червените магове да призовават дракони, орки и гоблини, червеният цвят е известен със своята агресивност и е ненадминат в способността да нанася поражение.

Червеният цвят като цяло се характеризира с практически неограничените си възможности за нанасяне на дирекно поражение, унищожаване на земи и артефакти. Той изобилства от бързи създания, някои от които имат специални умения, насочени или към елиминиране на противниковите защитници или към нанасяне на по-голямо поражение на самия противников играч.

Тук ще отделя малко повече място за безспорно най-силната страна на червените - възможността за нанасяне на директно поражение. Червена колода може да разчисти пътя на дребните си гоблини или пък да довърши протиник, останал с малко жизнени точки. В арсенала на червения маг има магии, които му позволяват да унищожи създания с регенерация (Incinerate, Disintegrate, Engulfing Flames); магии, които му позволяват да нанесе голямо количество директно поражение (Ghitu Fire, Blaze, Flaming Gambit, Fireball); магии, които му позволяват да унищожи всички или избрани създания (Pyroclasm, Breath of Darigaaz, Inferno). Червения цвят не е толкова добър, колкото черния при премахването на единични противникови създания, но е много по-добър от него и съвсем малко по-слаб от белия в раздела "масово унищожаване на създания". Всъщност проблемът е в това, че докато бялата магия Wrath of God задължително почиства масата, то червените масови магии най-често нанасят поражение, което означава, че създания с Protection from Red остават незасегнати от тях.

Червеният цвят разполага с най-многобройните магии за разрушаване на земи. Pillage и Stone Rain са задължителни карти за червените разрушителни колоди, а създания като Avalanche Raiders, Dwarven Blastminer и Dwarven Driller оказват постоянен натиск върху противника. Tectonic Break и Wildfire са типичен пример за масови магии за унищожаване на земи, които освен това почистват и масата от създания. Една от най-мощните и унищожителни магии в Magic - Obliterate - съвсем логично е в арсенала на червените магове.



Червените създания като цяло са най-слабите, в сравнение с единиците на другите цветове. Червените създания имат най-лошото съотношение цена в мана/жизнени точки (toughness), и най-вероятно Wizards никога няма да пуснат 2/2 червено създание за 2 мана, което да няма сериозен недостатък. От друга страна червените компенсират тази си слабост с висока ударна мощ (power) и бруталното умение haste. Макар и да разполага с доста прилични "дребосъци", като Jackal Pup, Grim Lavamancer, Mogg Fanatic и последното брилянтно попълнение Goblin Piledriver, червените, с много малки изключения имат изключително слаби създания в категорията 3-5 мана. Благодарение на Onslaught и Legions тази несправедливост бе отчасти поправена, с появяването на Blistering Firecat, Clickslither и Goblin Goon, но към тях могат да се добавят само Ball Lightning и Flametongue Kavu. За сметка на тази слабост обаче, в късния етап на играта червените разполагат с едни от най-мощните скъпи създания в играта - драконите, които веднъж влезли в игра почти задължително носят победа.

Всеобщото мнение сред играещите на Magic е, че червеният цвят е най-ограниченият сред петте, и това до голяма степен е вярно. По-слабите създания, липсата на възможност за възстановяване на жизнени точки, липсата на средства за унищожаване на заклинания (enchantments) и невъзможността за контра-магии прави червеният цвят доста не атрактивен за много играчи. Един най-елементарен Circle of Protection: Red може тотално да заключи играта на червения магьосник. Но това не означава, че едноцветните червени колоди нямат място под слънцето - питайте всеки, който е играл срещу гоблини.

В следващия брой ще разгледаме черният цвят и "златните карти", а сега ще се възползвам от възможността да поздравя на страниците на списанието Коста "Balrog" Грозев, който спечели първият официален турнир по Magic: The Gathering в България. В конкуренцията на 36 души, за които мога без преувеличение да кажа че представляват елита на българската Magic-сцена, Коста успя да оцелее до финала, където се изправи срещу най-добрият (според моето скромно мнение) в Sealed Deck и Booster Draft формата - Димитър Грозев, и за втори път успя да го победи, потвърждавайки максимата, че "само Грозев може да бие Грозев". След 3:2 във финалната среща, и след 12 часа игра, Коста заслужено зае първото място и добави първите си точки към рейтинга си в световната класация.

workshop.headoff.com

Очаквани игри 2003

Автор: SaintP

Този път вместо ревю на някой наскоро излязъл хит, решихме, че ще е добре да хвърлим бърз поглед към заглавията, които са с най-големи шансове да ни очароват на европейския конзолен пазар през 2003. Не претендирам за изчерпателност, мястото е ограничено и със сигурност има още доста първокласни игри, които ще останат неспоменати, но от следващите две странички ще добиеш обща представа за част от най-доброто, което се задава в близкото бъдеще.

Devil May Cry 2

Платформа: PS2
Производител: Capcom
Разпространител: Capcom
Жанр: Екшън-приключение
Излиза: 01/2003

След невероятната първа част, пожънала голям успех преди малко повече от година, демоничният Данте се завръща и то в красива компания - бойно настроена красавица ще го съпътства из готическата обстановка на Devil May Cry 2. Тези, които са играли първата част, знаят с какво тя блестеше - бруталният, първичен екшън, който струеше от всяко движение на Данте по екрана. От Capcom обещават два пъти по толкова в новата игра, гарнирана с размазващ звук и още по изпипани графични ефекти.

Tomb Raider: Angel of Darkness

Платформа: PS2
Производител: Core Design
Разпространител: EIDOS
Жанр: Екшън-приключение
Излиза: 02/2003

С известно забавяне Лара се завръща жива и здрава по екраните. Споменавам играта, защото с нея от Core Design се стремят да излязат от скучната въртележка на безкрайните продължения и да предложат нещо наистина ново, а не просто малко по-добра графика и някое и друго ново движение. Очаква ни една доста помрачна и реалистична атмосфера. Лара ще си говори с други персонажи и ще се развива с течение на действието, което добавя ролеви елемент в заглавието. Контролът върху нея също е доста променен и усъвършенстван, като нови елементи като промъкване в стил Metal Gear Solid са част от геймплея. Графично Лара също ще блести - в над 5000 полигона и, предполагам, понаедрял бюст.

Final Fantasy XI

Платформа: PS2
Производител: SqareSoft
Разпространител: SquareSoft
Жанр: RPG
Излиза: 2003

Он-лайн версията радва японците от май миналата година и въпреки някои технически трудност в началото се приема доста добре.

Заглавието трябва да долети и до Европа през тази година, съпътстващо евентуален масивен старт на он-лайн PS2 гейминга на Стария континент. Участниците ще навлязат в грамаден свят, в който има всичко - съюзи, предателства, приключения, битки и още много. В графично отношение от Sqare също са се постарали, като остава да се надяваме, че PAL конверсията няма да развали нещата.

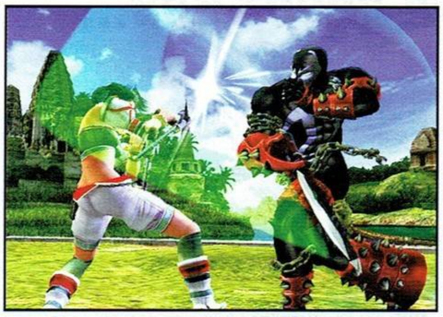
Silent Hill 3

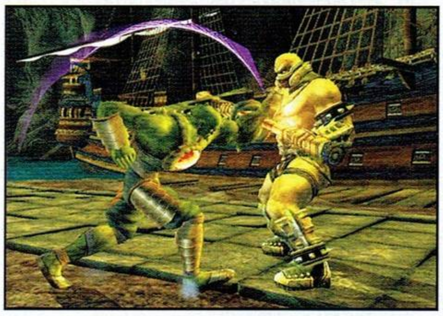
Платформа: PS2
Производител: Konami
Разпространител: Konami
Жанр: Horror, Adventure
Излиза: 04/2003

Silent Hill 2 се прочу като една от най-страшните и поглъщащи игри в последните години. Продължението има за цел да надмине предшественика си като добави много нови, спиращи дъха локации, пленяващ сюжет, предмети, оръжия и, за пореден път, смазваща атмосфера. С други думи, нощите ти през април няма да са никак спокойни. Зареди се с търпение и успокоителни и изчакай дотогава.

Soul Calibur 2

Платформа: PS2
Производител: NAMCO
Разпространител: NAMCO
Жанр: Fighting
Излиза: 2003

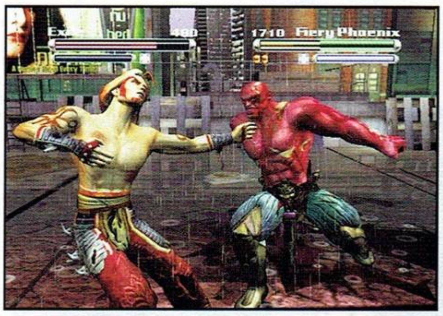




Продължението на една от най-добрите игри за Dreamcast би трябвало да дебютира за конзолата на Сони съвсем скоро. Първата част беше уникална тупалка в редица аспекти, затова и имаме пълното право да очакваме същото и от двойката. Петнайсет детайлно моделирани бойци ще вилнеят из визуално блестящи локации, участващи в редица режими на игра, включително и изпълнение на мисии.

Tao Feng: Fist of the Lotus

Платформа: XB
Производител: Studio Gigante
Разпространител: Microsoft Game Studios
Жанр: Fighting
Излиза: 03/2003

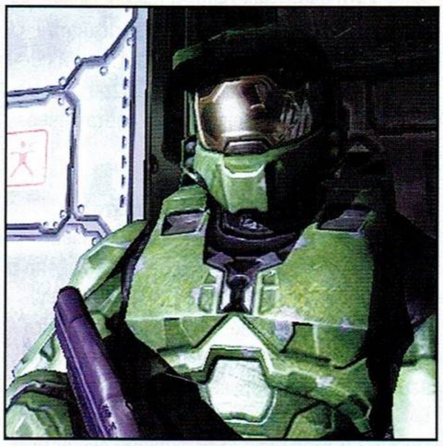


Още една тупалка ще се опита да се докаже в този доста експлоатиран жанр. Такива ги има под път и над път но "Юмрукът на лотуса" изглежда обещаващо, най-малкото заради участието на един от създателите на Мортал Комбат. Обещанията са за най-бруталния аренен екшън създаван досега - уникални бойни стилове, усещане за сила, внимание към всеки детайл и перфектна визия. Играчът ще може да избира как да развива боеца си - дали да го учи на съкрушаващи техники или да го дарява с лечебни умения, които да му помагат в много тежки моменти. Как точно всичко това е реализирано ще разберем съвсем скоро.

Halo 2

Платформа: XB
Производител: Bungie
Разпространител: Microsoft Game Studios
Жанр: Екшън
Излиза: 2003 края

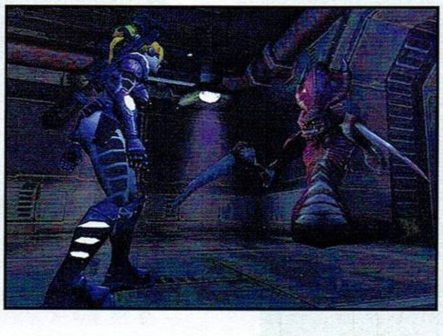
Не е изненада за никого, че Стартовото заглавие за XB ще си има последовател, продължаващ историята на генетично усъвършенствания герой из много нови, наситени с екшън приключения. Разрушителни оръжия, още по-интелигентни врагове, грамадни локации, както и графичният максимум на Бокс-а обещават от Bungie. Играта ще разполага и със сериозен мултиплейър - сплит скрийн или онлайн услугата X-Box Live.



StarCraft: Ghost

Платформа: PS2, XB, GC
Производител: Blizzard/Nihilistic Software
Разпространител: Blizzard
Жанр: тактически екшън
Излиза: 2003 края

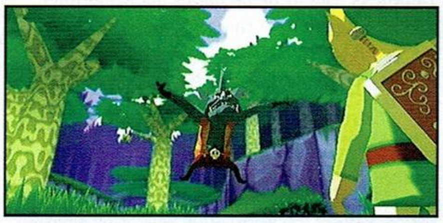
След редица брилянтни игри за PC, Blizzard шокира компютърните геймъри с изявлението, че разработва StarCraft: Ghost само за конзоли. Действието се развива във вселената на СтарКрафт, като ще можеш да влезеш под кожата на Ghost-а с името Нова и да се потопиш в приключение близко до стила на Metal Gear Solid. От Blizzard разбира се твърдят, че тяхното произведение ще е много по-добро и ще наложи нови стандарти в жанра. Знаем, че го могат, а дали наистина ще се случи ще разберем в края на годината. За по-подробна информация можеш да погледнеш един от миналите броеве на GW.

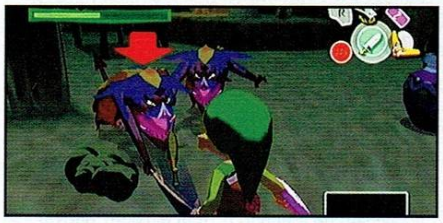


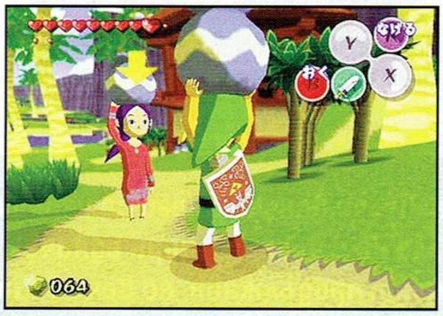
The Legend of Zelda: The Wind Waker

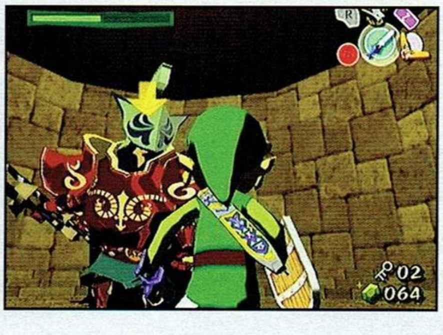
Платформа: GC
Производител: Nintendo
Разпространител: Nintendo
Жанр: екшън/приключение
Излиза: 02/2003

Не знам дали знаеш, но Legend of Zelda: Ocarina of Time за N64 се счита за една от най-добрите игри на всички времена. Съвсем естествено, очакванията към новата Легенда за Гейм-кубчето са доста големи. Акцентът при новото заглавие отново ще падне върху сюжета и гейм-плея, а графичните възможности на конзолата просто ще предложат подходящото оформление. Според много мнения, The Wind Waker ще поставя нови стандарти. Нищо чудно продажбите на GC да скочат след дебюта на играта.









ПРО-ГЕЙМИНГЪТ

Когато фраговете се превърнат в спорт или...

Никой не може да посочи някаква дата и час и да каже: "Ето, от този момент нататък игрите са спорт". Затова ми е трудно да реша откъде да започна. Но, както се казва в криминалните филми – търси парите и ще намериш отговорите. А те – парите – водят към две фирми. **Id Software** и **Blizzard Entertainment**.

Да започнем с **Екшъна**

Във вече далечната, поне по стандартите на гейминга, 1995 година излезе продължението на гениалния Doom и... *"О, изненада, то поддържа multiplayer!"*

Id създадоха собствена мрежа, към която всеки можеше да се включи. В нея се провеждаха няколко турнира за забавление. Още тогава един играч се отличаваше от тълпата с блестящия си стил на игра - Threshold of Darkness. Никът беше доста дълъг, затова той го съкрати просто на **Thresh**. Името му е Денис Фонг, американец от китайски произход. През 1996 **Id** вадят Quake I, игра с гениален net code (откъдето идва и прякорът ѝ – netquake), предлагаща невиждана до този момент бързина на действието и безкомпромисна агресивност. Не след дълго **Thresh** бива провъзгласен за крал на netquake и идва моментът да се докаже.

Юни 1997 г. – турнирът *Red Anihilation*. Първа награда – Ферари с цвят червен – личното возило на Джон Кармак. **Thresh** се явява и когато всичко приключва си тръгва с едно Ферари напред.

Може би именно в този момент светът разбра, че от игрите може да се печели, а вероятно Треш ще влезе в историята като първият професионален геймър.

А сега малко **Стратегия**

През същата далечна 1995 г. се появява още една гениална игра – Warcraft 2. Около нея бързо се създава огромна общност, която играе на гейм-сървърите на Kali (първата частна мрежа от сървъри). Почти всяка седмица има турнири с различни скромни награди, като най-известният е Case's ladder, на него няма награди, но е най-престижната класация в света по това време. Покрай популярността на стратегиите на Blizzard и най-вече на StarCraft турнирите по света зачестиха.

Лиги (да се чете Шампионати)

Постепенно започнаха да се появяват различни компании, занимаващи се изцяло с организирането на серии от турнири с големи наградни фондове. Първата голяма лига е **PGL** – professional gamers league, занимаваща се с организирането на online лиги с LAN финали. Коронните дисциплини са Quake 2 и Star Craft. **PGL** вече не съществува.

Следващата появила се компания се нарича **Battletop**. Американците успяха да направят само два турнира – един в Щатите и един в Европа с награди на стойност около $70 000. След втория турнир **Battletop** обявиха несъстоятелност и скоро всички ги забравиха.

И ето, че дойде време да преминем към големите момчета. Тези, които правят всичко възможно компютърните игри да придобият статут на спорт.

The CPL *(The Cyberathlete Professional League – www.thecpl.com)*. Учредена през 1997 **CPL**, тази компания бързо се разраства и става най-големият организатор на гейм-турнири в света. Досега са раздадени над $400 000 – главно на *Quake 3 и Counter Strike*. В момента имат подразделения на всички континенти с изключение на Антарктида и Африка.

През 2000 г. се поява един конкурент на **CPL**, макар и двете компании да твърдят, че не си пречат, и че целта им е еднаква.

WCGC *(The World Cyber Games Challenge www.worldcybergames.org)*. По-известен като геймърската Олимпиада, турнирът се провежда в 6 дисциплини – *AOE, Quake 3, Counter Strike, StarCraft, FIFA, UT*.

Очертава се WCG да се превърне в традиция. Световните игри ще се провеждат всяка година и именно те са най-добрият шанс за реализация на българските геймъри – наши момчета вече втора година защитават реномето на нацията.

Към настоящия момент компютърните игри са признати за спорт в 3 страни - Русия, САЩ и Южна Корея. В крайна сметка, нищо чудно – в някои държави ловенето на пъстърва също е официален спорт.

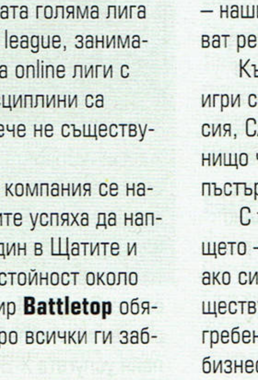
С тази статия искаме да очертаем бъдещето – то се задава и няма да ни подмине, ако си затваряме очите. Про-геймингът съществува, той е факт и препуска, носен от гребена на вълната на най-просперираща бизнес в последните години – компютърният. Въпрос на време е да завладее света. Вярваме в това.

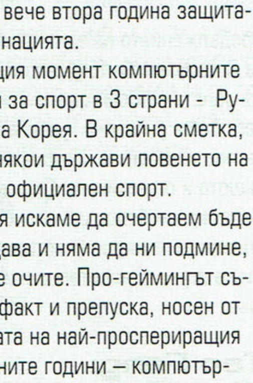
Или, ако трябва да перифразирам едно известно житейско кредо... *"Докато има Microsoft се надявам!"*

Кой казва, че всички Зерги са избити? Кой твърди, че не е останал дори едничък дракон? Историята продължава, но вече в книгите...

StarCraft 1 – ВОЙНАТА НА ЛИБЪРТИ
WarCraft 1 – ДЕНЯТ НА ДРАКОНА

За да спестите 2.40 лв. и да получите двете книги
общо за 9.50 лв., елате с този талон на адрес:
София, кв. Стрелбище, ул. Тулча 41, Серпис АД





ТАЛОН ЗА ОТСТЪПКА

Fatal1ty

HARDCORE [PLAYER]

Роден на 26 февруари 1981 г. в Канзас Сити, Мисури. Дете на разделени родители. В училище играе американски футбол, а след завършването си работи на голф игрище. По-късно се занимава с билярд на професионално ниво. Според някои той е наравно с неповторимия Денис "Thresh" Фонг, според други – втори след него, а според трети – дори по-велик от първия професионален геймър...

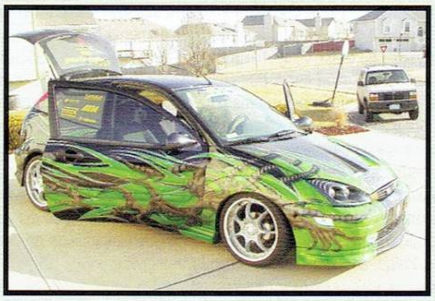
Дами и господа, представям ви Джонатан "Fatal1ty" Уендъл.

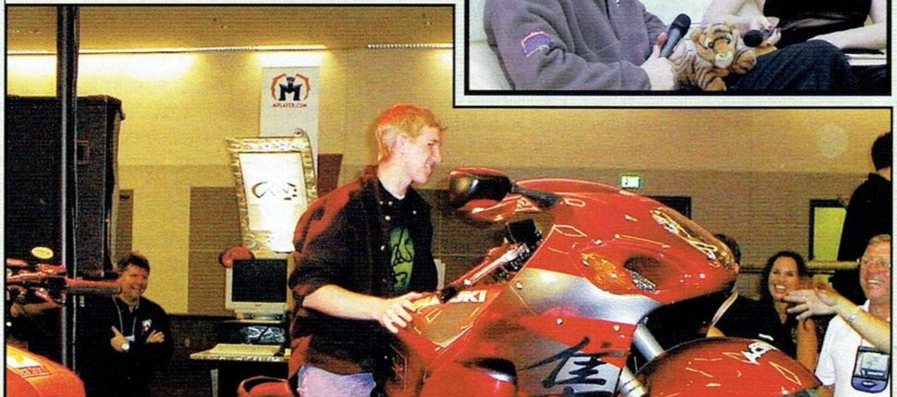
За първи път името му се чу на турнира **CPL frag 3**, проведен в Далас, Тексас, на тогавашната версия на Quake 3 теста. Там завърши 3-ти и привлече вниманието на всички с безкомпромисната си агресивност и гладкото си движение, които в последствие станаха негова запазена марка. Преди турнира той и още 3-ма ентусиасти от тогавашния му клан – **nb** (negative burn), се заключили за 36 часа в една стая, за да тренират, полагайки основата на легендата за тренировъчните сесии на Fatal1ty, която все още се носи из Quake общността. И досега Джонатан е единственият играч, който може да тренира по 20+ часа без прекъсване.

Името на **Fatal1ty** придоби широка публичност след **Xsi Invitational** – първият голям турнир за Quake 3, организиран от най-големия портален сайт за Quaker-и – www.xsreality.com (в момента – www.esreality.com), където участие взеха такива признати величия като *Makaveli, Immortal, lakerman, blue, doomer*. Джонатан спечели турнира безапелационно, нашляпвайки брутално на финала лошото момче на Quake сцената – *Makaveli*. Ееех, бяха вълнуващи времена – когато хората си сменяха чорапите по-често от клановете, Deathrow бяха на върха, а Demolition все още съществуваха...

Скоро след това дойде и турнирът, единогласно обявен за най-добър на **CPL** до този момент – **Razer CPL**. **Fatal1ty** все още беше на върха, а отдолу с обожание го гледаше огромна армия от фенове. След края му Джонатан си тръгна с *$40 000*, рекламен договор за една година с **Razer** за *$20 000* и договор с несъществуващия вече www.stomped.com.

Fatal1ty продължи победния си марш през 2000 г., печелейки всеки турнир, в който участваше и доказвайки, че не е *"one hit wonder"*-ът, за който го обявиха мнозина. През тази невероятно успешна за него година той завърши 1-ви на 12 турнира (включително и два отборни), 2-ри на един (отстъпвайки пред "най-великия рейл, който се е раждал някога" – ***Blue*** на **CPL Asia – Atomic Arena**) и 7-ми, съвсем в края на годината на **Babbages CPL**, когато вятърът на промяната започна да духа. В края на годината г-н Джонатън Уендъл инкасира приходи от *$126 670 и един мотор*, прибирайки в джоба си повече от 1/3 от всички наградни фондове на обща стойност приблизително $370 000.





В края на 2000 и през цялата 2001 г. стилът в Quake 3 еволюира и се превърна в една не толкова атрактивна игра, изградена повече от защитни тактики и контрол над картата – игра, която не толерираше агресивността на Джонатан. През същата тази 2001 г. Интернет и американският пазар изпаднаха в рецесия, спонсорът на **Fatal1ty** и основният съдружник на **CPL** – Razer – обяви фалит. Сайтове падаха като презрели круши, on-line турнири се спираха. Quake 3 бе обявен за мъртъв и отпадна от **CPL**.

Една лоша година за pro-gaming-а като цяло.

Все пак **Fatal1ty** продължи да тренира със същата настървеност, опитвайки се да се нагоди към "новия световен ред". Той завърши първи на **Lansanity 2v2**, първи на **CPL Pacific Atomic Event**, трети на **CPL Europe – Holland**, шести на турнира по случай четвъртата годишнина на **CPL** (проведен на Quake World), втори на **QuakeCon 2001** и първи на единствения до този момент **Alien vs Predator 2** турнир. В края на годината той завърши втори по парични приходи (отстъпвайки само на Zero4) и първи по брутни приходи - *$53 750 и Ford Focus*.

През 2002 г. **Fatal1ty** направи няколко неуспешни експеримента, опитвайки се да играе **Counter-Strike** на същото ниво, но това не беше неговата игра. Завърши годината с доход от *$5000* и накърнено самочувствие.

В края на тази част от професионалната му кариера **Fatal1ty** остана с впечатляващите *$170 000, един мотор, една кола* и една раздяла с приятелката си... според мен си заслужава.

Може би някой ден отново ще се появи подходящата игра (задава се Quake 4) и кралят на Quake 3 ще се завърне.

Явно спортният дух владее Fatal1ty не само пред екрана на компютъра.

Форд Фокус – Хищнически тунингиран.

На пресконференция с KillCreek (Стиви Кейс – гадже на Джон Ромеро, бивша Playboy "дева" и първият човек, успял да победи Джон на Quake или пък той й е пуснал воден от принципа "пусни, за да ти пуснат")

МОТОРЪТ!!!

PowerTriping

На 27.12.2002 на летище „София“ каца самолетът от Осло. Наред с всички останали пътници от него слизат двама млади норвежци. Високи блондини с типичната за скандинавския ген машабност. Едри момчета, пристигнали тук с една точно определена цел. И докато новодошлите се отправят към митническия контрол някой вече се е погрижил да бъдат посрещнати подобаващо...

Не, това не е началото на криминална история. Просто една история за силата на човечността и взаимопомощта. Младежите не са престъпници, а едни от най-добрите играчи на Warcraft 3 в света. Какво търсят в България? Точно това предстои да научите в следващите редове. Даваме думата на самите действащи лица.

***

Казвам се Мартин Кадинов и ако някога напиша книга тя ще започва така:

Всичко започна когато бях на 19!...

Кое „всичко“? Хм, нека по-добре ви разкажа.

Някъде през есента на 2002. Случи се, че един ден аз (eSu.Four20[303]) и моят добър приятел Димитър Александров DiDi8[pG] случайно дочухме за организиращото се в Осло огромно LAN-парти, на което ще се проведе квалификация за CPL (Cyberathlete Professional League) по Warcraft 3. Едва ли има нужда да казвам,колко силно ни заинтригува това и с идеята да науча повече влязох в Irc (irc.quakenet.org), за да събера малко информация - както за състезанието, така и за Норвегия и за подробностите около евентуалното ни пътуване до там. Имах късмет и попаднах на един норвежец, който се казваше Хенри с ник *Domi-The-Feared*. Вече знаех, че той е един от най-добрите играчи в света и се разговорихме. Зададох му няколко въпроса за това как седят нещата в Норвегия - цени, изисквания за посещение на страната (визи, налични пари, нужни за представяне на митницата), транспорт в Осло, хотели и т.н. Хенри ми изясни картинката. От него разбрах, че стая за 2-ма в хотел за 5 дни би ни струвала около... 500 евро! Което, както можете да се сетите доста ме притесни. Тогава той ми каза, че имало вариант да спим в неговата къща, аз не можах да отговоря с друго освен „ОКАУ“! На въпроса как ще се оправим с транспорта там, ми отговори: *„аз съм с кола ще мога да ви разведа навсякъде“*. Не знаех какво да кажа – всичко това от човек, когото не познавах, бях шокиран.

Речено-сторено. Пристигнахме в Осло, на летището ни посрещнаха Хенри и негов приятел - Магнус, чиито родители бяха извън града за 3 дена и ни заведоха в тяхната къща. Момчетата си бяха направили малко LAN парти vs 6 компютъра, в една скромна къщурка с басейн, сауна, фитнес и джакузи. Там си прекарахме страхотно. На следващия ден рано сутринта LAN-партито започна. Проведе се в новопостроения ЕКСПО център в Осло. Участие взеха играчи от почти цял свят, но по-голямата част бяха шведи и норвежци. Мероприятието протече перфектно, като изключим организацията. Диди спечели турнира, но му намалиха наградата в последния момент само с една нула (от 5000 евро на 500), факт, който не ми се иска да коментирам. Иначе престоят ни беше перфектен, изключвайки неудобството, че не можехме да харчим, тъй като цените бяха ужасни. Като пример само ще спомена, че когато Хенри реши да ни почерпи в един – иначе чудесен – ресторант, вечерята за трима му струваше 150 евро. Поговорихме си доста на тема България и Норвегия, споделяхме начина на живот в двете държави, за да достигнем до извода, че прилики като че ли почти няма, а разликите са предимно в полза на норвежците. В края на гостуването си, разделяйки се, с Диди искренно им заявихме, че винаги са дошли в България...

Два месеца по-късно: You have new mail! Пощата съдържаше едно “Здравей“ и копие от самолетния им билет, който гласеше, че Хенри и Магнус пристигат в София на 27.12.2002 с десет дневен престои.

Посрещнахме ги от летището и двамата бяха с по 1 куфар 1 раница и 1 плик с 4 водки, 2 уискита и МАСА сладки неща.

Впечатленията на пичовете от престоя им тук можете да прочетете в интервюто, аз само ще отговоря на въпрос номер 7 за развеждането им по клубове (дискотеки) с едно единствено много точно изречение:

Преди да дойдат те двамата аз с гордост можех да се похваля, че съм единственият, който след обилен запой е спал в тоалетната на HoffCLub! Както самите те споделиха по-късно толкова пиене не са виждали през целия си живот...

Freeman: Добре дошли в България. Надявам се да се чувствате удобно тук и сред приятели. Преди да ми кажете как намирате столицата и нас – българите, бих искал да ви съобщя, че давате интервю за най-доброто геймърско списание у нас, в света и познатата ни Вселена. И в Света на Диска няма такова.

Е, как ви допада престоят тук, какви са ви впечатленията?

***RIF**: Шофьорите са безумни! Ако аз се бях опитал да карам кола в България вече щях да съм мъртъв. Иначе хората са много гостоприемни и се чувствам като у дома си.*

***Domi**: Чудесно! До момента престоят ми е перфектен. Всички хора са приятелски настроени и всичко е OK, като изключим, че столицата ви не е красив град.*

Freeman: Няколко думи за самите вас?

***RIF**: Казвам се Магнус Уестре (Magnus Westre), никът с който съм известен е Rif-The-Feared. На 19 години съм, роден съм и живея в Осло, Норвегия. В момента съм студент в колеж. Харесвам си леглото – това е характерното за мен. Свободното си време прекарвам с приятели, ходя по клубчета. Тренирал съм хандбал. Като хоби тълкувам увлечението си по компютрите – PHP, JAVA, Cisco Routing, Web Design.*

***Domi**: Името ми е Хенрих Шром (Henrik Shrom), роден съм и живея в Осло. Никът, с който се подвизавам е Domi-The-Feared. Студент съм. Аз също обожавам леглото си, свободното си време прекарвам аналогично. В момента нямам други хобита, освен боулинга, но съм играл футбол в продължение на 10 години. Бил съм национален училищен шампион. Хубави времена бяха...*

Freeman: Какви са плановете ви за бъдещето, как смятате да се реализирате (професионално и в личен план – жена, деца, коли, вила на Карибите, офис сграда в София, малка бананова република, резиденция на Марс, харем...)?

***RIF**: Като начало бих искал да довърша образованието си. След това смятам да се насоча към сферата на Интернет технологиите и комуникациите. За жена ми е рано да мисля, за деца да не говорим, но идеята за харем е страхотна. Бих казал, че е доста смела и иновативна за мястото, от което идвам.*

***Domi**: Планове за бъдещето? Олеле, човече, в какво ме забъркваш. Това е някъде далеч, по дяволите. Засега искам само да завърша образованието си, после каквото сабя покаже (свободен превод – бел. ав.), но аз повече се запалих по вилата на Карибите. Само не знам как ще понеса жегата... [смее се]*

Freeman: Виждате ли, аз съм интелигентен и образован човек и знам доста (освен това съм и красив, но това е една друга тема), но за мнозина Норвегия просто се намира около Швеция, а тя пък се изчерпва с термините шведска маса и шведска тройка. Разкажете за родината си. Най-характерното за нея.

***RIF**: Като начало Норвегия и Швеция са почти една и съща държава, много сме близки. Най-характерната разлика между двете държави е, че там е около три пъти по-евтино, поради което обикновено в уикендите отскачаме на пазар при съседите. Като цяло родината ни е една много спокойна и чиста страна, хората са малко поконсервативни и затворени. Тук сте потопли като душевност. В Норвегия е почти абсурдно да завържеш разговор с гадже в автобуса, да речем. Иначе шведската маса е готино нещо, единственият проблем е, че като дойдат Шведите се налага да станеш... [смее се]... все пак нали си е тяхна.*

***Domi**: Норвегия е много различна страна. Разстоянието от Осло до Рим е равно на разстоянието от столицата до най-северната точка. Примерно животът в Осло по никакъв начин не може да се сравни с живота в северните части, където лятото е ден, зимата е нощ и белите мечки се топлят с калорифери. Норвегия не е просто буца лед единствено заради топлите югозападни ветрове. Като национален символ мога да спомена фиордите. Те са феномен. Представляват дълги, тесни, морски канали, които са навлезнали дълбоко в сушата и са се образували при топенето на ледниците. Елате да ги видите някой път...*

Freeman: Как прекарват времето си младите хора? Изобщо как се живее там? И по-конкретно – как живее един геймър? Разкажете повече за норвежците. И за норвежките също, ако може...

***RIF**: Повечето геймъри са на възраст между 13-22 години и ходят на училище. Не се друсат, не пият, водят благоприличен живот. Може би единствената разлика между норвежкият и българският геймър е, че в норвегия всички играят от дома...*

Freeman: Да бе, освен това са високи и руси, но това е друга тема...

Domi: *При нас хората не са толкова обществено активни, колкото при вас. Четат се много книги. Всякаква литература, в това число и преса. Виси се пред телевизорите и се разпуска в сауните. Колкото до жените... ще го кажа така – радвам се на нарастващия емигрантски поток.*

Freeman: Знаете ли оня лаф, че когато кравите станат по-хубави от жените, значи сте в Швейцария? При вас как е? Хубави ли са кравите? А момичетата? Вие имате ли си приятелки?

RIF: *Ха-ха, крави! Последните крави, които съм виждал бяха в кравешкото ниво на Diablo 2. И кравите не са по-хубави от жените, но пускат по-добри предмети... (смее се и намигва многозначително)*

Domi: *Едно от нещата, които липсват в Норвегия са ливадите с подово отопление. Съответно и кравите, но иначе лафът е хубав, да. Колкото до приятелка – нямам. Все още...*

Freeman: Предполагам, че от игри никой не се е сетил да ви поразведе из заведенията. Българките са най-красивите момичета на света, приятели, поправете този пропуск незабавно! Това не е въпрос, по-скоро е препоръка, но ако искате можете да отговорите.

На този въпрос отговорът се опита да го даде Мартин в неговият разказ, но личното ми впечатление е, че пичовете са оценили по достойнство славянския темперамент на българките. За съжаление наблюденията им са си останали чисто академични. Нищо, другият път повече късмет!

Freeman: Коя е най-великата игра (EVER!)?

RIF: *Diablo 2. До момента, в който не бе опорочена от хаковете.*

Domi: *Diablo 2. Преди да се навъдят чийтърите беше cool!*

Freeman: Защо избрахте Warcraft 3? Какво ви привлече? Опишете играта в няколко реда – това, което я прави атрактивна.

RIF: *Warcraft 3 е невероятна комбинация от динамика, стратегия и RPG-елементи от една страна, а от друга представлява амалгама от четири различни и балансирани раси и 12 уникални героя. Резултатът е... ами просто Warcraft 3. Това е!*

Domi: *Играл съм всички игри на Blizzrad, нямаше как да пропусна тази. За мен това е феноменална игра и тя е естественият продукт на еволюцията в сферата на стратегиите.*

Freeman: Добре де, като сте толкова добри, я ми кажете – как се играе с Undead срещу Human, че аз колкото пъти се пробвам все съм death, каква е тактиката, а? Но не ми излизайте с реплики от рода на "зависи от картата", трябва да има някаква универсална система, по дяволите!

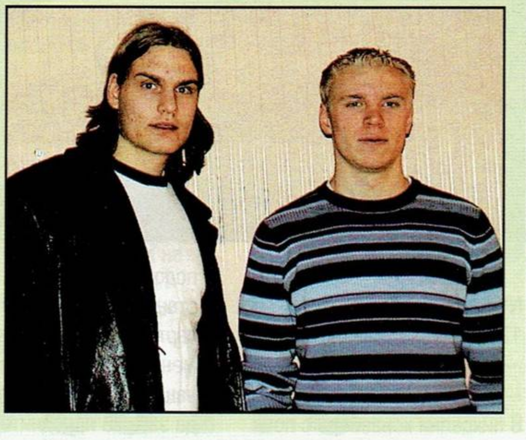
RIF: *Ключът към победата в този случай е лишаването на Human-а от свобода (непрекъснат тормоз, атакуване на града му, докато creep-ва и т.н.). В чисто боен аспект героите са първото нещо, което трябва да бъде убито/премахнато/отстранено/затрито/унищожено... И маса експанд, няма друго решение.*

Domi: *Маса acolytes... (майтапи се – бел. ав.)*

Freeman: Имате ли любима раса? Random ли играете в BattleNet?

RIF: *Играя Randam, но обичам и да редувам расите.*

Domi: *Orc! Orc. Orc. Orc. Orc. Orc...*



Freeman: Смятате ли, че имаме играчи от световна класа в България?

RIF: *Като цяло нивото на играчите тук е доста високо. Има няколко от световна класа – eSu.Four20[303] (Мартин Кадинов, още KurMur), Sk.Insomnia (Здравко Георгиев, по-познат като Хикс-а), Didi8[pG] (Димитър Александров, най-познат като Диди).*

Domi: *Тук играете Warcraft на много високо ниво, наистина. Предполагам, че до голяма степен това се дължи на сплотеното геймърско общество, събиращо се по клубовете, коментиращо риплеи и на атмосферата в клубовете като цяло.*

Freeman: Какво е отношението ви към постоянно излизащите патчове? Мислите ли че те са просто хитър маркетингов ход за поддържане на интереса? Патчовете се превърнаха в нещо като запазена марка за Blizzard, като че ли. Как мислите?

RIF: *Blizzard се справят отлично. Нека продължават в същия дух.*

Domi: *Създаването на съвършенната игра изисква постоянно усъвършенстване и поддръжка. Мисля, че пачовете са в много по-голяма степен продукт на самите геймъри, отколкото на разработчиците.*

Freeman: Преди да се захванете с Warcraft 3 играехте ли StarCraft. Не мислите ли, че тя беше по-добрата стратегия?

RIF: *Играл съм Starcraft, но не съм достигал такава висока класа и не мога да кажа коя игра е по-добрата, но мога да кажа, че Warcraft 3 ми харесва повече.*

Domi: *Двете игри са едновременно много близки и различни. Основната разлика е, че StarCraft е по-чистата стратегия, там се играе повече на макро ниво, с много единици и ресурси. Warcraft 3 е повече съсредоточена върху контрола върху всяка една единица и перфектния усет за време – да атакуваш когато врагът creep-ва, в кой момент какви точно единици да произвеждаш, кога да експанднеш. Правилното използване на Upkeep-а е също от съществено значение. В StarCraft лимитът върху ресурсосъбирачите е неограничен, докато тук има фиксиран целесъобразен брой. Като цяло харесвам повече Warcraft 3.*

Freeman: Можете ли да се определите като професионални геймъри или цъкате за кеф. Изобщо съществува ли "профигейминг", според вас?

RIF: *Аз играя за кеф! Про-геймингът обаче е факт.*

Domi: *За момента играя за удоволствие, но успях да припечеля и някой и друг долар.*

Freeman: Кой е най-добрият играч на Warcraft 3 в света в момента? Има ли такъв?

RIF и **Domi**: *Няма най-добър играч! От едно ниво нататък всеки може да бие всеки. Всичко е въпрос на развитие на конкретната игра, моментна кондиция, дори на късмет понякога.*

Freeman: Играете ли други игри?

RIF: *Играл съм много игри, но в момента играя само това. Няма друг начин да си световно добър.*

Domi: *Аз не съм геймър. Аз цикля!*

Freeman: Чували ли сте за Астрид Лингрен? Ще ме застреляте на място ако можете да ми кажете пълното име на Пипи Дългото Чорапче. Заклевам се!

В хор: *Пипилота Виктуалия Трансперанса Рулегардин Крусемунте Ефраймсдотър Лангстроп.*

[в този момент прозвуча изстрел, интервюто го довърших аз – новият главен редактор! Муахахаха]

J.J. Абе чудя се – в Швеция няма ли гейм-студия. Как никой не се сети да направи игра за Пипи. Ей на – за Хари Потър се пръкнаха вече 2. Ако все пак направят игра, в какъв жанр си я представяте?

RIF: *Всъщност такава игра има. Но представлява някакво детско пъзелче.*

J.J. Чувал съм за водка "Финландия", тоест не само съм чувал де, не ме разбирайте погрешно. Случайно да има и водка "Норвегия", за която не съм чувал?

Domi: *Нямаме традиционно национално питие. Няма и водка "Норвегия", но имаме водка "Хамър" (Чук – бел. ав.) и "Викингски Фиорд".*

J.J. Какво ще разказвате за България, когато се върнете в родината си?

В хор: *Луди шофьори, евтини цени и топли, много топли хора...*

Бъдещи продукти на ATI

След като Nvidia обяви своя многоочакван графичен процесор GeForce FX, ATI Technologies започнаха да говорят за своите бъдещи проекти и маркетингова стратегия.

Въпреки че на последните тестове GeForce FX показа лек превес в производителността на ниски резолюции, докато във високите RADEON 9700 PRO запазва превъзходството си, ATI вече се готвят за ответен отговор. ATI смятат да продължат пазарната си експанзия и тази година, пускайки на пазара серия от нови чипсети, от които за нас представляват интерес най-вече тези, които ще се се интегрират във видеокартите, подходящи за геймърски машини:

- R350: Отговорът на ATI на GeForce FX.

Ще се произвежда чрез доказалата се 0.15 микронна технология, но вследствие на оптимизираната си архитектура ще работи на по-високи скорости. R350 ще бъде обявена веднага, след като първите видеокарти, базирани на конкурента GeForce FX излязат на пазара, но ще мине известно време преди да се появят картите, използващи новия чип. ATI ще реши дали да пусне новия чип или не, вземайки предвид представянето на GeForce FX.

- RV350: Наследникът на RADEON 9000 PRO.

Изработван чрез 0.13 микронна технология, той ще излезе на пазара по-късно през годината, поради факта, че ще предоставя резултати сравними с тези на RADEON 9700, но на по-ниски цени.

- R400: Следващо поколение архитектура от ATI.

Очаква се през втората половина на годината.

Неравенството Matrox Parhelia = 700$

Matrox започна доставка на графичната карта "Parhelia". Тя вече се появи за продажба в САЩ и Япония. Видео картата е с 256mb памет, два DVI-I порта и поддържа до три дисплейя и TV-out. VPU-то работи на 200Mhz, докато паметта е "клокната" на 250Mhz в контраст 220/275 тактова честота за 128 мегабайтовата версия... Твърде недостатъчни аргументи, когато от другата страна на знака "равно" стоят 700$. Страхуваме се, че в това уравнение с едно неизвестно "Дали да си купя това чудо?" повечето потребители няма да достигнат до правилния, според производителите отговор. Но кой знае, може пък в екстрите й да се включва изпълняването и на едно желание. Можете да проверите...

NVIDIA GeForce FX

Накратко:

NVIDIA GeForce FX
125 милиона транзистора
~400-500 MHz ядро
~500 MHz DDR2 памет
8 пикселни конвейера с по един текстурен блок
AGP 8x
DirectX 9

През изминалата година, малко изненадващо, но и заслужено, канадците от ATI за първи път показаха, че са способни наистина да бръкнат в гърнето с мед на мечките от NVIDIA като най-накрая съумяха да предложат ред мощни продукти, които си имат свестни драйвери и технологично не изостават с някоя и друга година от конкуренцията. И ето, че Radeon 9700 Pro грабна убедително приза за най-бърза карта на 2002-ра. NVIDIA имаше желанието да се намъкне отново на върха в последния момент със станалия легендарен на хартия NV30, но малшанс и най-вече производствени трудности, забавиха наредения за ноември-декември дебют с няколко месеца. Когато четеш тези редове, чакането би трябвало да е към края си, затова ти поднасям малко предварително инфо, да знаеш с какво ще си имаш работа при следващия ъпгрейд. А след известно време очаквай и по-подробно представяне и тестове.

По името посрещат, по полигоните изпращат, или нещо подобно ще да беше... И като стана въпрос за името, новата карта явно бележи важен момент в развитието на NVIDIA, защото фирмата е предпочела да зареже поредните номера и просто да сложи едно FX след "ГеФорса". Внушава чувство за иновация и свежест, пък и 3dfx се простиха с бизнеса по време на VooDoo "петицата" - явно фатален номер в бранша. Освен това новото наименование е напълно в тон с желанието на производителя ФХ-ът да доближи компютърните екрани още няколко стъпки към кино ефектите.

За създаването на подобен комплексен продукт - както виждаш в каренцето, обсъждаме 125 милиона транзистора - инженерите са преминали към по-напредналия .13 микронен процес на чипа, което според много хора е забавило производството. За сметка на това обаче крие някои сериозни предимства - по-малки размери, занижена консумация на енргия, по-високи тактови честоти и др. А като стана въпрос за честотите, крайните цифри не са съвсем сигунри, но ще наближават 500 MHz за ядрото и 1 GHz (500 MHz DDR) за паметта - сериозен скок в сравнение с GeForce 4 и конкуренцията от ATI. В добавка, NVIDIA използва нещо като DDR2 памет (стандартът още не е официално приет), която допълнително увеличава производителността. Разбира се, поддържа се и AGP 8x, ако случайно си имаш подходящо дъно.

Но достатъчно с детайлите - основното, което трябва да знаеш за ускорителя е, че поддържа напълно DirectX 9, а дори има и някои разширени функции.С други думи, всички изчисления и операции са с плаваща запетая, за по-голяма точност - едно от основните изисквания заложени в стандарта. В NV30, решението на тези въпроси идва под формата на сложен Vertex Shader конвейер, от който пряко зависи производителността на чипа. Той е придружен от осем пикселни конвейера с по един текстуриращ блок и всеки пиксел може да бъде третиран с до 16 текстури. GeForce FX надминава стандартите и по отношение на Pixel Shaders и цветова поддръжка. Картата

ще може да предложи до 128 битов цвят (изчислен с плаваща запетая), а това е от първостепенна важност при постигането на високи нива на реализъм.

Още няколко важни неща за цвета - сред иновациите в ускорителя е технология с името Intellisample. Една от функциите и е четирикратна компресия на цвета без загуба на качеството между рендериращия конвейер и паметта. Обяснено по-просто - по-голям трансфер през паметта - над 40 GB/s, което може да се окаже изключително полезно при "тежки" игри. Предимствата би следвало да са големи и при използване на anti-aliasing (заглаждане на ръбовете на границата между два цвята) и компанията явно си прави и такива сметки, защото GeForce FX ще поддържа до 8X anti-aliasing, което беше доскоро немислимо.

Остава още един въпрос - производителността. За нещастие резултати, на които може да се разчита засега няма. От NVIDIA са забранили публикуването на такива предварително. Все пак, очакванията варират от 15-20 до над 40% повисока прозиводителност от Radeon 9700 Pro. Доколко ще се оправдаят ще разберем много скоро, а дотогава не бих се наел с категорична прогноза, ставали сме свидетели на не една и две изненади. Друг е въпросът доколко всички тези нови и фантастично звучащи технологии са необходими на геймъра? Едно е сигурно - с тази карта игрите ти ще вървят по-бързо. Но също така е вярно, че заложените в нея възможности, едва ли ще видят бял в свят в много игри през близките 12-18 месеца, което отново ни довежда до проблема с изпреварващите темпове, с които препуска хардуера в сравнение със софтуера.

С това в общи линии приключва кратката ни разходка из най-важните спецификации на GeForce FX. Картата е съвсем близо и когато се появи, ще бъде интересно да видим как покрива щедрите обещания на производителя. Очакванията са големи и, да се надяваме, резултатите ще са на съответното ниво.

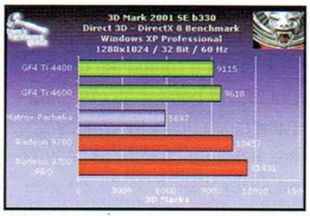
SaintP.

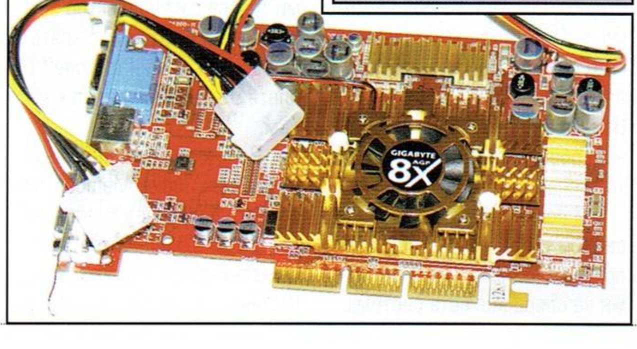
ATI 9700 Pro

Битката между **ATI** и **Nvidia** за геймърския пазар се разгаря като пожар. Решението на **ATI** да се намеси в този сегмент доведе до рязък технологичен скок. Плачете родители – към днешна дата най-добрият подарък, който можете да направите на детето си е **RADEON 9700 PRO**! Благодарение на любезно предоставената за тестване от ***Jar Computers*** видеокарта можем да споделим впечатленията си от първа ръка.

Поддръжките, на които се осланя **RADEON 9700 PRO**, са най-новите в технологиите въобще. Интересното бе, че доста преди да се появи официално DirectX 9.0, тази видеокарта вече го поддържаше.

Сигурни сме, че най-наболелият въпрос за всеки желаещ да си смени видео картата е един - GeForce или RADEON. Със сигурност всяка от картите има своите предимства и недостатъци. Върховият модел на GeForce в момента например, показва доста добри резултати на стандартните тестове, но се задъхва на пълноекранен антиалайзинг. Този проблем при **RADEON 9700 PRO** не съществува. На високи резолюции картата се държи по-стабилно от основният си конкурент. 256 битовият интерфейс удвоява ефективността й. Успяхме да се убедим в това в момента, когато пуснахме Alpha версията на Doom3. Когато в по-високите резолюции GeForce 4600 Titanium превръщаше шутъра в походова стратегия, RADEON-ът, макар и с накъсване, позволяваше да различаваме движенията по екрана. На тестовете на 3DMark 2001 картата на ATI изсуши въздуха в стаята, когато на екрана се показаха внушителните 13890 точки, на максимална резолюция.





След едноседмично опъване на мощта на видеокартата на всяко лакомо за ресурси заглавие, за което се сетихме можем спокойно да заявим – **ATI RADEON 9700 PRO** е абсолютен фаворит. Да не забравяме все пак, че съвсем скоро ще се появи действителният опонент на **RADEON 9700 PRO,** който се нарича **GeForce Fx.**

За жалост масовия потребител и почитател на ATI, който на всяка цена иска да има възможно най-добрата карта трудно ще си позволи **9700 PRO**, заради високата й цена. Алтернативата се нарича **RADEON 9500**. Прочетете внимателно новините!

Dimensin

Войната на транзисторите

Носи се слух, че Intel ще увеличи скоростта на чипсета за Pemtium 4 през следващите месеци, промяна, която ще вдигне производителността на PC-тата от висок клас. Новият чипсет ще бъде пуснат на пазара със 3.2Ghz-ова версия за Pentium 4, казва източникът.

Няма да го има и дисбаланса между скоростта на процесора и скоростта на системната шина и шината на паметта, който се появява при 3Ghz-овата версия.

Новият чипсет ще нажежи допълнително растящият дуел между Intel и AMD. След относителното равновесно положение между чипсетите на двете компании през 2001 година, през втората половина на 2002 година Intel дрънпаха значително с разнообразни тестове за измерване на производителността, увеличавайки clock speed-a по-бързо, отколкото AMD с конкурентния Athlon. AMD срещнаха трудности с производството на по-бързи процесори и се забавиха. Intel допълнително увеличиха преднината си със пускането на 3Ghz Pentium 4 през Ноември. Това беше първият чип, способен да извършва няколко операции едновременно и въпреки първоначалния скептицизъм тествалите производителността дадоха одобрението си. AMD възнамерява да контрира с Athlon 64, базиран на Hammer архитектурата. Hammer чиповете ще се появят Март-Април и ще са с интегриран контролер на паметта, който ще върви със същата скорост като тази на чипа. И ще са по-бързи от тези на Intel.

Radeon 9700 Pro за 200$!

...и малко умения при работа с поялник. Както от www.xbitlabs.com наскоро разкриха, 128MB-овите Radeon 9500 са доста удобни за манипулация. Промяна на чиповете на гейминг картите на ATI в професионални такива съвсем не е сложна. Откритието е на скучещи руски оврклокъри, които открили, че само посредством елеметарно преместване на два резистора се открива възможност за препрограмиране на ID-то на картата (DeviceID) и флашване на биоса доскорошният Radeon 9500 се превръща във функциониращ Radeon 9700Pro. За повече информация посетете упоменатия по-горе сайт.

Най-бързият компютър в света...

Машината работи в Япония под името Earth Simulator и е способна на 35.6 трилиона изчисления в секунда. Струва 350 милиона долара и се използва за комплексни симулации и изследвания в областта на метеорологията. Ако някой някога се е питал "Колко струва една прогноза за времето" - вече има отговор.

Софтуерния производител LINDOWS

има стартирана лицензираща програма, която ще позволява образователни институции да инсталират неговата операционна система на неограничен брой компютри за 500 $ на година. До неотдавна базираната на Linux операционна система беше достъпна в комплект с ниско ценови компютри от Wal-Mart и други магазини. Пакетът за образование идва с операционна система, преглед на мрежа, електронната поща и другите основни приложения, казаха от LINDOWS.

Нарчовете на IT за образование се очаквано да нарастнат до 9.5 милиарда $ годишно до 2005. Много компании предлагат безплатен или намален софтуер за клиенти от сферата на образованието, в усилие да изградят доверие.

MICROSOFT ще разкрие основния код на Windows

От компанията оповестиха, че осигуряват тази информация на правителствата, за да са сигурни в платформата на Microsoft.

Този ход ще "успокои" страни като Китай, че задни вратички в Windows няма. Microsoft от няколко години усилено "ухажва" китайското правителство, което едва ли е учудващо на фона на броят потребители.

Microsoft и мобилните телефони

Microsoft започва борба с Nokia. Плановете на гиганта е да лансира софтуер, захранващ клетъчни телефони базирани на CDMA (Code Division Multiple Access) технологията. Nokia използва Symbian - операционна система, работеща с двата стандарта мобилни телефони - GSM и CDMA. В САЩ има около 100 милиона CDMA абонати, сравнени със 17 милиона GSM такива. Именно в американския CDMA пазар се цели Microsoft. Първите апарати, възползващи се от новата система на Microsoft са Hitachi's Multimedia Communicator и Samsung i700.

Стари компютри намират нов живот

Вчерашните компютри, толкова често захвърляни, заради закупуването на нов такъв, най-после започнаха да се оценяват като исторически артефакти. 125 стари компютъраса регистрирани в eBay с начална цена над 1999$. Например, Apple, продаван през 1976 за $666.66, бе закупен за $25 000 на търг през 2000-та година.

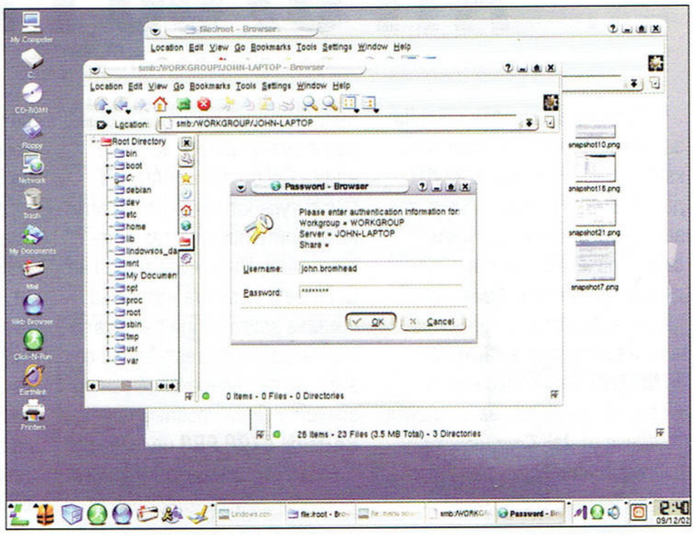
Lindows 3.0

Или как всеки иска да е Бил Гейтс

Когато се появиха първите анонси за Lindows те обещаваха стабилна и сигурна операционна система с удобен интерфейс. И най-страхотното - системата гарантираше възможност за работа и с Linux и с Windows приложения. С други думи под Lindows щяха да тръгват програми и за двете операционни системи. Как да не се ентусиазираш? Как да не се напомпаш с еуфория, когато ти предложат да тестваш подобен хит и да напишеш статия за любимото списание едновременно. Дали се сбъднаха очакванията ми ще разберете понадолу.

Lindows com. inc. е създадена от Майкъл Робертсън, малко след разпадането на предишният му проект - MP3.com. В основата стои идеята за създаване на нова операционна система, базирана на Linux ядро, но с възможност за поддържане и на софтуер предназначен за Windows. Миналата година излезе първата версия на Lindows, която беше в съвсем ранен стадий на развитие и имаше доста бъгове. В момента актуалната версия е Lindows 3.0, но момчетата от Lindows.com твърдят, че не спират да работят по усъвършенстването на своята ОС.

За конкретните тестове се сдобих с Lindows 3.0, който инсталирах на машина с 600 мегахерцов процесор и 128 Мб РАМ. Инсталацията на Lindows е невероятно лесна и бърза. Единственото, което се наложи да направя, преди да започна бе да посетя сайта http://www.lindows.com/lindows_hwsw_compatibility.php, където е описан съвместимият хардуер. Имах проблем единствено с видео картата, която просто беше not supported by Lindows. Смених я и всичко тръгна по мед и масло. Направи ми впечатление, че прозорците са сведени до минимум, а опциите, които можех да избера в началото на инсталацията се свеждаха до това дали да оставим Lindows да се инсталира, разделяйки и правейки си партишъните сам, или да изберем така нареченият Advanced Install, при който сами си избираме в кой партишън да се качи ОС-а. След това се появи още един прозорец, в който трябваше да задам име на компютъра и администраторска парола - и всичко бе готово. Инсталацията приключи за по-малко от 5 мин.



Password - Browser

Please enter authentication information for:
Workgroup = WORKGROUP
Server = JOHN-LAPTOP
Share =

Username: john.bromhead
Password: ********

0 Items - 0 Files - 0 Directories

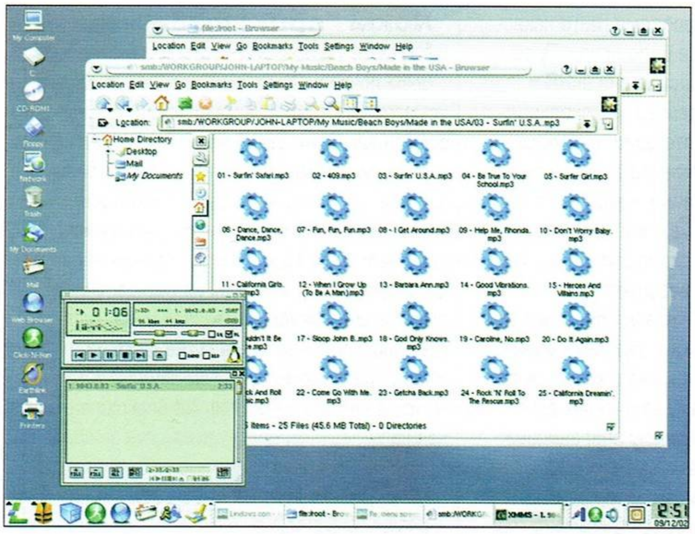
26 Items - 23 Files (3.5 MB Total) - 3 Directories

Дотук добре. След рестарта - за първи път в Lindows. Първите ми впечатления бяха, че е почти еднакъв с интерфейса на KDE (това е графична среда за Linux). Но дори и да сте работили само под MS Windows, пак няма да срещнете сериозни затруднения. И тук си има старт бутон, който изкарва меню, в което има същите неща, като на прозорците. Програми, настройки, търсачка и т.н. Всичко е лесно и бързодостъпно и общо взето първоначалното впечатление е приятно.

И после всичко започна да се срива. Най-напред реших да пробвам стандартните програми на операционната система. И що за изненада? То почти няма такива. Няма дори нормален редактор за документи. Всъщност Lindows включва в себе си CD и MP3 player, Image Viewer, Text Editor и Netscape Navigator 7.0. Няма дори калкулатор. От една операционна система се очаква много повече от това да се ровиш в Интернет и да слушаш музика. Рекох си "Добре, като няма програми ще си сваля такива от Интернет!" Тук обаче се сблъсках с функцията на ОС-а, по която мнозина се прехласват, но аз лично не можах да използвам. Става дума за Click-n-Run услугата - иконка, която ви праща директно на страница, наречена Click-n-Run Warehouse. Оттам можете да разгледате списък с (по последни данни) 1 659 приложения за Lindows. И ето я уловката - за да се възползвате от това удоволствие трябва да платите годишен акаунт на стойност $99. Хубава работа...

Добре бе! - викам си - Ако ми трябва само редактор за текстове и програма, с която да направя скрийн-шотове? Да платя 99 зелени? Как пък не съм.

Реших да се възползвам от опцията Junior Membership-а, която позволява безплатен достъп до 10 приложения. И се натъкнах на следващия проблем - никакъв нишан кои,


file:/root - Browser
smb:/WORKGROUP/JOHN-LAPTOP/My Music/Beach Boys/Made in the USA - Browser
Location Edit View Go Bookmarks Tools Settings Window Help
Location: smb:/WORKGROUP/JOHN-LAPTOP/My Music/Beach Boys/Made in the USA/03 - Surfin' U.S.A.mp3
Home Directory
Desktop
Mail
My Documents
01 - Surfin' Safari.mp3
02 - 409.mp3
03 - Surfin' U.S.A.mp3
04 - Be True To Your School.mp3
05 - Surfer Girl.mp3
06 - Dance, Dance, Dance.mp3
07 - Fun, Fun, Fun.mp3
08 - I Get Around.mp3
09 - Help Me, Rhonda.mp3
10 - Don't Worry Baby.mp3
11 - California Girls.mp3
12 - When I Grow Up (To Be A Man).mp3
13 - Barbara Ann.mp3
14 - Good Vibrations.mp3
15 - Heroes And Villains.mp3
17 - Sloop John B..mp3
18 - God Only Knows.mp3
19 - Caroline, No.mp3
20 - Do It Again.mp3
22 - Come Go With Me.mp3
23 - Getcha Back.mp3
24 - Rock 'N' Roll To The Rescue.mp3
25 - California Dreamin'.mp3
Items - 25 Files (45.6 MB Total) - 0 Directories
My Computer
CD-ROM
Floppy
Network
Trash
My Documents
Mail
Web Browser
Click-N-Run
EarthLink
Printers
0 1:06
XMMS
2:51
09/12/02

аджеба, са баш тез 10, сред 1 659-те приложения. След доста опити и ровичкане за инфо се оказа, че всъщност трябва единствено да си избера приложение и само да кликна на линка към него. Няколко минутки, след като е активиран линкът на страницата, въпросната програма вече беше инсталирана на компютъра и можех да си я пусна от старт менюто. Гениално - няма даунлоуди, инсталации и прочее процедури, с които сме свикнали.

След като стана ясно, че няма да го бъде с Lindows-ки приложения реших да пробвам широко рекламираната и най-интересна възможност - приложения за Windows под Lindows.

Не успях да подкарам нито една програма!

Нито MS Office, за който на сайта се твърди, че върви без проблеми, нито каквото и да било друго. Пробвах да си пусна mIRC и ICQ, пробвах и няколко игри. Нито едно .exe не се стартира. Крайно изнервен реших в крайна сметка да хвана и да пробвам Linux-ско приложение. Същият резултат!

С това усилията ми се оказаха в задънена улица. Едва ли има смисъл да ви казвам, че очаквах една user friendly операционна среда, а не Linux с KDE графичен интерфейс и без вграден C компилатор или Win емулатор.

В заключение - засега поне Lindows не оправдава дългото чакане и големите надежди, които му се възлагаха. Потребителите очакваха малко или повече open source продукт, а не появата на трета, конкурентна операционна среда, която може и да има много предпоставки за в бъдеще, но за момента е почти неизползваема.

Mrak

LinuxWorld

Застъпниците на Linux се събраха в Ню Йорк, за да представят своите продукти, да привлекат клиенти, да си разменят визитки и да докажат, че тази операционна система ще завладее света.

Въпреки, че в основата на Linux лежи идеята, че ядрото му се разпространява и ползва безплатно почти всяка голяма компания се опитва да си докара някакви облаги от него.

Методите за бяха демонстрирани на LinuxWorld Conference and Expo, където потребителите на Linux се опитаха да покажат, че той е добър и за големи компании, а не само за хакерите, които са я създали.

Linux е особено силен в мрежовите компютри, наречени сървъри. Прогностиците вярват, че до 2006-а или 2007-а година Linux ще работи на 45 процента от сървърите заменяйки Unix на Microsoft. От Gartner очакват продажбите на Linux сървъри да се удвоят на 800 000 през 2002 до 2003 година, като приходите от продажбите ще възлизат на сумата от $4 000 000 000.

SuSE пък са особено агресивни в усилията си да изтласкат Linux на пазара за настолни компютри. Компанията е разработила софтуер, който може да изпълнява програми за Windows под Linux.

Microsoft, които наеха пространство на изложението продължават да се борят с възхода на Linux. Преди две години Microsoft бяха обявили война на General Public License (GPL), лицензът който позволява Linux да се разпространява безплатно и който е толкова противоречащ на Майкрософтската философия. "Стратегията ни тогава се опита да опровергае технологичните новости, затова сега се сменя ", каза Pete Houston, главен директор на сървърното звено на Microsoft. "Сега се стремим да покажем качествата на нашия бизнес софтуер срещу този на Linux", твърди Houston, и добавя, че Microsoft ще следи изискванията на клиентите и ще разработва своя софтуер в съответствие с това. *"Не виждам как Linux обществото ще създаде модел, който да предложи интегрираните решения, които ние предлагаме в момента."*

Слушайки го няма как да не си помислим, колко хубаво нещо е в крайна сметка конкуренцията. Няма нищо лошо в това Microsoft да се чувстват застрашени. Дано освен при сървърите това скоро им се случи и в сферата на настолните компютри.

Mrak

Nokia "прикотква" Linux програмисти

Nokia представи софтуер, даващ възможност на Linux програмисти да разработват Java софтуер за нейните клетъчни телефони. Досега разработчиците трябваше да използват Windows системи, за да пишат Java програми за телефони Nokia. Компанията е пуснала Linux версия на безплатен софтуерен пакет за разработка на Java програми. Пакетът може да се изтегли безплатно от уеб-сайта на Nokia, и работи с Red Hat 7.2 версията на Linux.

Шефът на Lindows спонсорира състезание за хакване на Xbox

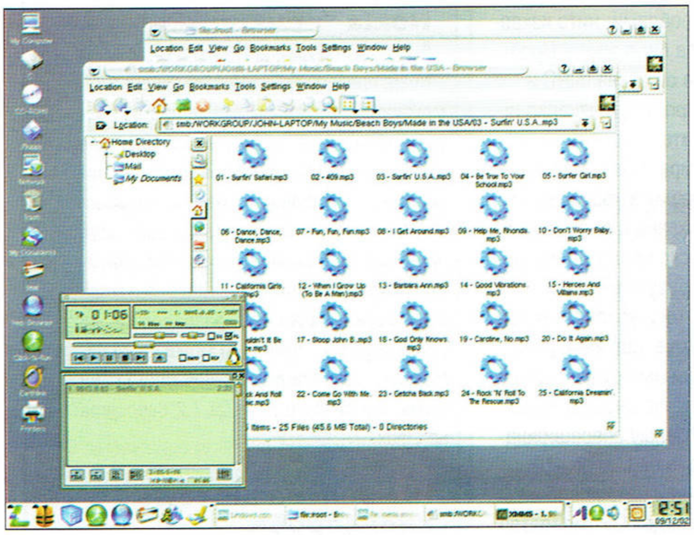
Майкъл Робъртсън, главен изпълнителен директор на Lindows се разкри като екс-анонимен спонсор на състезанието за транслиране на Linux OS към Xbox видео конзолата на Microsoft.

"Хората трябва да имат избор да ползват софтуера, който искат на хардуера, който са избрали... не мисля, че когато си купуваш кола трябва да ти казват какво гориво да зареждаш."

Проектът беше анонсиран през юли 2002 и изисква постигането на две цели. Първото предизвикателство беше да се пусне Linux на Xbox. Втората задача, да се пусне Linux без хардуерни модификации, беше повече от предизвикателство, но $100 000 бяха достатъчен стимул, за да бъде решен проблемът.

Стари хардискове крият информационно съкровище

Двама студенти от MIT (Massachusetts Institute of technology) са открили огромно количество лична и корпоративна информация върху използвани твърди дискове. Симсън Гарфинкъл и Абхи Шелат са закупили 158 харддиска втора употреба. Ровичкайки из дисковете, те открили над 5 000 номера на кредитни карти, медицински свидетелства, подробна лична и корпоративна финансова информация, няколко гигабайта лична поща и порнография. Изследванията сочат, че старите харддискове са пълни с информация, която предишните им собственици не са си направили труда да изчистят както трябва. На практика 3 от всеки 4 харддиска, закупени на старо, може да съдържат такава информация, лесно откриваема с произволно undelete софтуерно приложение.


file:/root/ - Browser
Location Edit View Go Bookmarks Tools Settings Window Help
smb:/WORKGROUP/JOHN-LAPTOP/My Music/Beach Boys/Made in the USA - Browser
Location: smb:/WORKGROUP/JOHN-LAPTOP/My Music/Beach Boys/Made in the USA/03 - Surfin' U.S.A..mp3
Home Directory
Desktop
Mail
My Documents
01 - Surfin' Safari.mp3
02 - 409.mp3
03 - Surfin' U.S.A.mp3
04 - Be True To Your School.mp3
05 - Surfer Girl.mp3
06 - Dance, Dance, Dance.mp3
07 - Fun, Fun, Fun.mp3
08 - I Get Around.mp3
09 - Help Me, Rhonda.mp3
10 - Don't Worry Baby.mp3
11 - California Girls.mp3
12 - When I Grow Up (To Be A Man).mp3
13 - Barbara Ann.mp3
14 - Good Vibrations.mp3
15 - Heroes And Villains.mp3
17 - Sloop John B.mp3
18 - God Only Knows.mp3
19 - Caroline, No.mp3
20 - Do It Again.mp3
22 - Come Go With Me.mp3
23 - Getcha Back.mp3
24 - Rock 'N' Roll To The Rescue.mp3
25 - California Dreamin'.mp3
Items - 25 Files (45.6 MB Total) - 0 Directories
0 1:06
2:51
09/12/02

аджеба, са баш тез 10, сред 1 659-те приложения. След доста опити и ровичкане за инфо се оказа, че всъщност трябва единствено да си избера приложение и само да кликна на линка към него. Няколко минутки, след като е активиран линкът на страницата, въпросната програма вече беше инсталирана на компютъра и можех да си я пусна от старт менюто. Гениално - няма даунлоуди, инсталации и прочее процедури, с които сме свикнали.

След като стана ясно, че няма да го бъде с Lindows-ки приложения реших да пробвам широко рекламираната и най-интересна възможност - приложения за Windows под Lindows.

Не успях да подкарам нито една програма!

Нито MS Office, за който на сайта се твърди, че върви без проблеми, нито каквото и да било друго. Пробвах да си пусна mIRC и ICQ, пробвах и няколко игри. Нито едно .exe не се стартира. Крайно изнервен реших в крайна сметка да хвана и да пробвам Linux-ско приложение. Същият резултат!

С това усилията ми се оказаха в задънена улица. Едва ли има смисъл да ви казвам, че очаквах една user friendly операционна среда, а не Linux с KDE графичен интерфейс и без вграден C компилатор или Win емулатор.

В заключение - засега поне Lindows не оправдава дългото чакане и големите надежди, които му се възлагаха. Потребителите очакваха малко или повече open source продукт, а не появата на трета, конкурентна операционна среда, която може и да има много предпоставки за в бъдеще, но за момента е почти неизползваема.

Mrak

LinuxWorld

Застъпниците на Linux се събраха в Ню Йорк, за да представят своите продукти, да привлекат клиенти, да си разменят визитки и да докажат, че тази операционна система ще завладее света.

Въпреки, че в основата на Linux лежи идеята, че ядрото му се разпространява и ползва безплатно почти всяка голяма компания се опитва да си докара някакви облаги от него.

Методите за бяха демонстрирани на LinuxWorld Conference and Expo, където потребителите на Linux се опитаха да покажат, че той е добър и за големи компании, а не само за хакерите, които са я създали.

Linux е особено силен в мрежовите компютри, наречени сървъри. Прогностиците вярват, че до 2006-а или 2007-а година Linux ще работи на 45 процента от сървърите заменяйки Unix на Microsoft. От Gartner очакват продажбите на Linux сървъри да се удвоят на 800 000 през 2002 до 2003 година, като приходите от продажбите ще възлизат на сумата от $4 000 000 000.

SuSE пък са особено агресивни в усилията си да изтласкат Linux на пазара за настолни компютри. Компанията е разработила софтуер, който може да изпълнява програми за Windows под Linux.

Microsoft, които наеха пространство на изложението продължават да се борят с възхода на Linux. Преди две години Microsoft бяха обявили война на General Public License (GPL), лицензът който позволява Linux да се разпространява безплатно и който е толкова противоречащ на Майкрософтската философия. "Стратегията ни тогава се опита да опровергае технологичните новости, затова сега се сменя ", каза Pete Houston, главен директор на сървърното звено на Microsoft. "Сега се стремим да покажем качествата на нашия бизнес софтуер срещу този на Linux", твърди Houston, и добавя, че Microsoft ще следи изискванията на клиентите и ще разработва своя софтуер в съответствие с това. *"Не виждам как Linux обществото ще създаде модел, който да предложи интегрираните решения, които ние предлагаме в момента."*

Слушайки го няма как да не си помислим, колко хубаво нещо е в крайна сметка конкуренцията. Няма нищо лошо в това Microsoft да се чувстват застрашени. Дано освен при сървърите това скоро им се случи и в сферата на настолните компютри.

Mrak

Nokia "прикотква" Linux програмисти

Nokia представи софтуер, даващ възможност на Linux програмисти да разработват Java софтуер за нейните клетъчни телефони. Досега разработчиците трябваше да използват Windows системи, за да пишат Java програми за телефони Nokia. Компанията е пуснала Linux версия на безплатен софтуерен пакет за разработка на Java програми. Пакетът може да се изтегли безплатно от уеб-сайта на Nokia, и работи с Red Hat 7.2 версията на Linux.

Шефът на Lindows спонсорира състезание за хакване на Xbox

Майкъл Робъртсън, главен изпълнителен директор на Lindows се разкри като екс-анонимен спонсор на състезанието за транслиране на Linux OS към Xbox видео конзолата на Microsoft. "Хората трябва да имат избор да ползват софтуера, който искат на хардуера, който са избрали... не мисля, че когато си купуваш кола трябва да ти казват какво гориво да зареждаш."

Проектът беше анонсиран през Юли 2002 и изисква постигането на две цели. Първото предизвикателство беше да се пусне Linux на Xbox. Втората задача, да се пусне Linux без хардуерни модификации, беше повече от предизвикателство, но $100 000 бяха достатъчен стимул, за да бъде решен проблемът.

Стари хардискове крият информационно съкровище

Двама стиденти от MIT (Massachusetts Institute of technology) са открили огромно количество лична и корпоративна информация върху използвани твърди дискове. Симсън Гарфинкъл и Абхи Шелат са закупили 158 харддиска втора употреба. Ровичкайки из дисковете, те открили над 5 000 номера на кредитни карти, медицински свидетелства, подробна лична и корпоративна финансова информация, няколко гигабайта лична поща и порнография. Изследванията сочат, че старите харддискове са пълни с информация, която предишните им собственици не са си направили труда да изчистят както трябва. На практика 3 от всеки 4 харддиска, закупени на старо, може да съдържат такава информация, лесно откриваема с произволно undelete софтуерно приложение.

Здравейте тролове!
Такам малко уточнение. Аз съм сравнително ваш фен. Чел съм ви само половин година и вече имам мнение за вас. А то е положително естествено. Как иначе при тези яки страници, дъхъ който имате, хумора. Направо супер.

Рубликата ,,Кино" е много добра. Браво на Snake!!!

Ама имам някои въпросчета, критики и предложения:

1. Абе в нета са почнали някви флаш филмчета що не ги качите на диска.

2. Защо не направите скрийнсейвър на който да се мяткат яки ваши снимки с имената ви и да има хубава музика естествено.

3. Защо не пуснете два диска да знаете колко глупаци си взимат PC MANIA само заради това.

4. Да поуправите здравината на списанието.

Уф абе май е това май имаше и друго ама забравих.

Останете същите не си променяйте стила. Уплаших се въпреки, че някои работи ми харесаха като видях какво беше постнал фриимен в форума за промените.

Еми май е тва. Аре чао пак ша ви пиша.

Здравей, приятелю!

И ние сме сравнително твои фенове. И съцо си имеме мнение за теб, при това сме те чели не повече от десетина минути. И за по-кратко време щяхме да се справим, но някои конкретни заигравания с граматичните нормативи леко ни затрудниха. Иначе дъхъ ни е такъв, 'щото леко попрекалихме с черпенето по празниците, ще ни извиняваш.

Кино-рубриката и ние много си я харесваме – а в новия й, значително разнообразен вид, се надяваме, че ще ти хареса още повече. Snake приема похвалите. Прочее дядо ми, бог да го прости, имаше навика, когато някой му каже "Браво!" да отвърне с "Браво се вика на магаре! На човек пари се дават!" Не ми обръщай внимание – намеци към началството.

Сега по същество:

1. Мда, и ние сме забелязали нещо подобно. Принципно ги има от 1996 година, когато Macromedia, закупи компанията на гениалния програмист Джонатан Гай и FutureSplash Animator беше преименуван на Macromedia Flash 1.0. Между другото по последни проучвания флашът е използван от близо 500 000 дивелъпъри, така че би ли уточнил, за кои точно филмчета става въпрос?

2. Бе нещо твърде мегаломанско ни се струва. Пък и сме твърдо убедени, че единствените яки снимки, които би трябвало да се мяткат в един скрийнсейвър са на голи хубавици по жартиери, а силно се съмняваме, че някой би понесъл гледката на Whisper по жартиери.

3. Що да не пуснем наистина? Ми пускаме, бе. Ето ги.

4. Противоречиш си нещо. Малко по-горе беше писал, че са ни много яки страниците :))

За стила – нема да са плашиш, копеуе – същите ще си останем.

Чао и до скоро писане.

Snake

Здравейте приятели от GW.
Значи имам малко препоръки тука:

1. Magic the Gathering - откъде можем да си я намерим.Картите идват ли с правилата или трябва сами да се учим. Предполагам че идват ама... А, и най важното - колко струват(така де ако размерът няма значение, цената има!!!)

2. Стига плакати, по хубаво повече страници, а и наистина няма къде да ги лепим повече.

3. Одобрявам рубриката за конзоли колкото за обща култура, макар че ме дразнят конзолните игри които не са излезли за PC. А за рубриката смятам че не трябва да е поголяма от 2 стр.

4. Напишете нещо в списанието за страхотното RPG, което се вихри(еше) във форума ви.

Ми т'ва беше приятели(да, приятели макар че не ви познавам лично.)

Ранд

Здравей, Ранд

Ама много сте ми станали подредени напоследък в тези писма. Всичко е по точки. Направо ми иде да си оправя анархията по бюрото като ги гледам...

1. Всичко, което те интересува относно Magic The Gathering и останалите актуални картови игрици можеш да намериш на http://www.paladium-games.com/. Иначе цената на едно тесте е около двадесетина лева, а самите карти си вървят в комплект с правила.

2. И ние така смятаме относно повечето страници. Това и правим. Иначе, ако са ти изостанали плакати трябва да знаеш, че са чудесен материал за една игра на фунийки. Аман от този Counter Strike.

3. В такъв случай само за последната година би трябвало да те дразнят активно към стотина заглавия. Недей да се дразниш толкова, ще си съсипеш нервите на млади години.

4. Тук ме хвана натясно. Веднага пускам агенти из форума да разберат какво точно е било това RPG, че нещо не съм запознат с тази работа. Ако е нещо яко – ще пишем.

Желая ти всичко най-хубаво.

Snake

Здрасти,

Случи ми се нещо много неприятно за съжаление. Викам си ето на Нова Година ш'то да не си купя Workshop-а и това и напра'их. Тай като не си го купувам всеки месец посещавам сайта ви и знам че сте най-добрите, ама диска дето го гепах не бачка!!! Не се зарежда ама хич и ся незнам к'во да го правя списанието :(Дадох си парите на вятъра!!! Напраих проба с Luncher-а от Explorer-а ама PC-то взе че заби и го restart-вах 6 пъти! Много неприятно за начало на годината! Не се излагайте!

Ади чао!!!

Здравей!

Идната Нова Година ти предлагам да предприемеш някое празнично действие, свързано с далеч по-малко сътресения и проблемни моменти от закупуване на списание за компютърни игри. Като нап-

София 1408, кв. "Иван Вазов" ул "Янко Забунов" бл. 28, вх.А, ет.3
тел. 953-16-16, тел/факс 953-34-33, www. comtradebg.com, e-mail comtrade@netel.bg

ComTrade 98

ИСКАШ ЪПГРЕЙД ?

Не е толкова трудно, колкото
да прочетеш този текст...
Ела при нас и на добра цена
старата барака ще се
превърне отново в змей!

Донеси това списание в офиса и ще получиш отстъпка

ример да си изрежеш нокитите на краката или пък да се изкъпеш. Може би и това не го правиш всеки месец, но трябва да ти кажа, че и личната хигиена си е много добро нещо, при все че си няма сайт.

Във всеки случай не се паникьосвай, ей сега ще ти обясня какво да си правиш списанието. Като за начало го постави пред себе си, така че пушката на войника, разположен на преден план на корицата да сочи наляво и внимателно отгърни първата страница. Не се стряскай от пича с голата глава и черепа, нито от Ленин и премини смело на следващата страница, озаглавена Съдържание. На нея са изброени заглавията на игрите, описани в броя, като цифричките след въпросните заглавия указват номера на страницата, на която се намира съответната статия. Сега, преди да продължим нататък ти предлагам да си намериш един английско-български речник и да си преведеш непознатите думички с чисто образователна цел. При добро желание можеш дори да си запишеш превода в празното място отдясно на съдържанието и да си оформиш една своеобразна тетрадка-речник. Като пресметнеш, че един курс по английски ти е около десет лева на час вече си излязъл напред и във финансово и в интелектуално отношение.

После можеш да си харесаш някое от вече преведените заглавия и да отидеш на съответната страница (номера на страницата е указан в долния десен ъгъл) и да си почетеш малко. Или пък, ако си се уморил, просто да разлистиш напосоки списанието и да разгледаш картинките.

Иначе неработещият диск ще ти го сменим в редакцията.

Snake

P.S: Прочее, къде го намери тоя Luncher в Explorer-а. Ние, изгладнели до безобразие, направихме няколко отчаяни опита да го открием вчера по обяд, но поради неуспеха на търсенето ни пак ни се наложи да нагъваме дюнери.

Здравейте, как е там горе? Хубаво е да си на върха, нали? А там са само най- добрите и ето защо там ви е мястото. Със силен тролски замах разчиствате от хоризонта жалката конкуренция. Както и да е, стига банални простотии. 100% не ме помните, въпреки че и друг път съм ви писал, нещо повече- споделихте писмото ми и с останалите читатели на Списанието(за тези които не са разбрали- побликувахте го). Сега започва и смислената част от писмото ми:

1. Изглежда нашият приятел който е писал статията за FIFA 2003 не е играл играта както трябва, защото на места пише пълни простотии, а на други изтърва много съществени работи. Нека не се обижда ама съм убеден, че не само аз мисля така.
2. Статията за Mafia е много хубава, както и самата игра. Според мен отсякъде размазва GTA3, както вие размазвате останалите "списания".
3. Мисля, че в графите с оценки трябва да се добави нещо като "идея" или "история", защото точно по история Mafia надминава всички(много я обичам тази игра).
4. Чети внимателно 5. !
5. Дизайнът на списанието е страхотен, просто супер! Това за съдържанието на диска отдавна трябваше да го има, но по- добре късно, отколкото никога.

За мое лично съжаление в това радващо окото списание са поместени много дразнители. Примери: много ценни страници хабени с реклами(вижте само на последния брой задната корица от вътрешната страна! Като го видях за първи път без да съм прочел надписите, мислех че реклама на дрога), статията за Хитър Петър (Harry Potter- много прости и двата филма!) и др.

6. Много ме кефи календарчето!
7. Статиите са наистина много хубави и наистина те карат да си вземеш играта. Но, както казах от статията с FIFA има още какво да се иска. Харесва ми, че сте критични с игрите, а не ги жалите, примерно защото сте фенове на някоя поредица.
8. Чудя се какво да кажа.
9. Мога да измисля нищо, а това означава край на писмото.
10. М.Б.* : Продължавайте така!

*много банално

Summoner

Здравей, Призоваващий

Как е тук горе ли? Ми не е особено добре да ти кажа. Навъртат се разни неприятно брадясали алпинисти, а засуканите блондинки не искат да се катерят насам, че им се чупят токчетата по чукаците. Ех, чукаци – замислял ли си се колко хубаво звучи тази дума. Къде ще си се замислял всъщност. То там долу не ви е толкова самотно като на нас. Някои от колегите вече направо се преориентираха към алпинисти, водени от извечното желание за споделена човешка топлинка, ама аз все още съм твърд в убеждението си, че търсенето на човешка топлинка може да става единствено и само в обятията на блондинки. За това и съм седнал да отговарям на писма. Да се разсейвам. Че вчера един доста русичък алпинист се качи насам... Но стига с банални простотии, наистина, сега започва и смислената част от отговора ми:

От Фифа нищичко не разбирам, така че нямам идея доколко е адекватна статията на колегата. Може и да си прав в критиката си, но е хубаво все пак да посочиш нещо по-конкретно от изказването, че Slurck не е играл играта "както трябва". Давай конкретни примери като ще критикуваш.

Идеята ти за графа "история" никак не е лоша. Ще го обмислим. За момента въпросният аспект от играта го оценяваме в графата "ценност за жанра". Неприятният факт е, че в последно време силния сценарий се възприема като някаква потресаваща иновация.

Само едно нещо не можах да схвана от писмото ти. Не знам доколко си наясно, но без дразнещите те страници с реклама, това списание, заедно с всичко, което ти харесва в него, ще загине по особено неприятен начин. И всички от екипа искрено се надяваме в най-близко бъдеще да можем да те подразним с още много рекламни страници. Ако наистина държиш на нас, смятаме, че ще ни го простиш.

Snake

Повече успехи през новата 2003 година. Да сте си все така ентусиазирани, напористи, жените ви (които имат) да се отнасят с повече разбиране, а останалите – дано не сгрешат още млади :)

Да изкарате всички броеве на 15-то число! Да има по-малко грешки и повече радост у авторите. Да нарасне обема, но не за сметка на качеството! Спонсорите да започнат да се редят на опашка. Конкуренцията да не се гърмне, но винаги да си го мисли. А, и да сте все така живи и здрави и като за последно – по-малко главоболие след запой!

Най-сетне се наканих да ви пиша. От онова огромно писмо (дано да не сте го прочели цялото, че беше голяма простотия, ама какво да се прави като нямашае с кого да си кажа две думи с някой от "наборите") все се кяня да ви пиша.

Аз общо взето не отправям критики, приятелски забележки, съвети или тем подобно, затова рядки пиша. Ами какво да направя – липсват ми идеи. Обаче ми е кеф като видя нещо актуално за хардуеър в списанието. Колкото до статиите за конзоли – ами в крайна сметка сте Gamer's Workshop, а не PC gamer's workshop, примерно. Така че решили сте – правете го. Още повече, че имате възможност. На мен ми направи впечатление, че Gamespot имаха пет номинации за игра на годината 0 и петте бяха за конзоли. Интересно, нали?

Имам само един въпрос (и една молба). Защо така не пишете нищо за Civilisation III: Play The World? Или може би аз не съм видял (което, ако е вярно, съм егати сляпата къртица). И във връзка с това – имате ли възможност да сложите последния patch за играта на диска. Просто няма как да си пренеса от някоя зала на дискети, а за закачане на хард да не говорим.

Ами това е от мен.

До нови срещи.

Тодор Георгиев
Варна

Искрено ти благодарим за милите думи!

На теб, както и на всичките ни читатели, искам да пожелая една изключително ползотворна нова година. И нека животът ви бъде толкова щастлив и преизпълнен с красиви емоции, че никога повече да не ви се налага да бягате от него във виртуалния свят на поредната компютърна игра. Желая ви да намерите в себе си силата да разкъсате оковите на житейските норми и условности и да бъдете такива, каквито винаги сте мечтали да бъдете. За да можете, когато след години се обърнете назад, да видите, че въпреки всичките бъгове на Съдбата, оценката за гейплей на живота ви е 100 %.

Snake

Хиподил

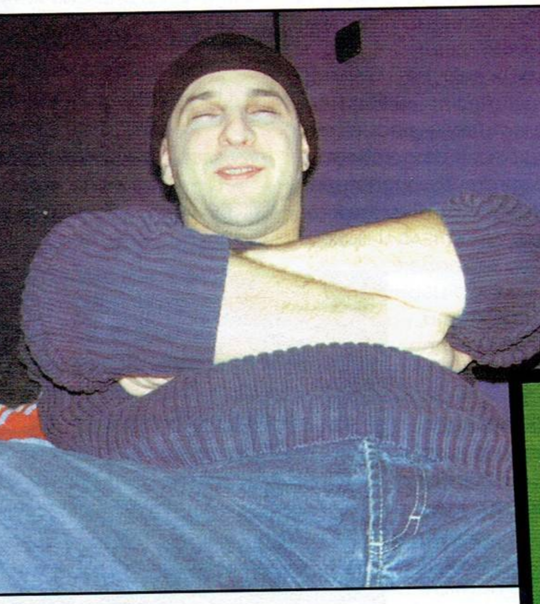
Една легенда се завръща. Хиподилците поемат на поредния си поход срещу скуката и лошото настроение, повели отряд озверели скакалци със съмнително алкохолен дъх. Момчетата, присъствали с музиката си на практически всеки купон, на който съм бил от 1993 година насам, са едни от хората, оставили най-трайна следа в българската пост-комунистическа поп-култура. Както и в нашите сърца. За това решихме да сложим началото на новата си лайф-стайл рубрика именно с техните мъдри слова. Интервюто може и да ти се стори леко цинично, но пък ние сме последните хора, които биха седнали да цензурират Хиподил...

В недоспалата компания на Евгений, назначен спонтанно за мой щатен фотограф, се натресохме на Светльо, Лъчо и Венци в едно студио край Централния Софийски Затвор (!), където групарите тъкмо снимаха видео клипа към актуалния си хит "Скакауец". Настанени край една обсипана с безалкохолни (?!?) напитки маса, пръстът ми посегна към копчето на допотопния диктофон, с което бе положено началото на този разговор.

Най-напред малко история. Как започна всичко? Разкажете нещо за създаването на групата, кой бе инициаторът?

Светльо: В началото бе хаоса. След това групата се сформира. Всъщност тя си беше сформирана още през 1986 година от група тийнейджърски чекиджии в лицето на Пешо и сие [*"и сието" в случая е представлявано от Кольо, Коко и Мико, все съученици от Софийската математическа гимназия; след заминаването на Пешо да се труди като програмист в Канада от оригиналния състав на Хиподил не е останал никой*]. Беше най-некадърната група, която съм виждал някога. Един път свириха на един концерт – казвам ти умрях от срам, че ги познавам.

Лъчо: Аз с един приятел – тамън бях почнал да свиря с *Хиподил* 91-ва година – сядаме и си пием и в контекста на разговора той обяснява за няк'ва друга група – "Тея беха по-некадърни и от *Хиподил*". И до ден днешен е така. Свиренето не ни е приоритет.



А защо *Хиподил*?

С: Ох, това е една много тъжна тема. Едно момиче го е измислило, една Елена. Имала играчки хипопотам и крокодил и....Абе т'ва водка ли е [*пита изведнъж Светльо и спонтанно забравил въпроса посяга към една от чашите на масата, съдържаща измамно прозрачна течност*] Тц! [*отбелязва с неприкрито съжаление, след като опитва*] Ми това е за името на групата.

Чувствате ли се дисидентите на българската музикална сцена?

Л: К'ви дисиденти. От времето на комунизма не сме захапали много, после известно време бехме забранени, ама чак дисиденти... Има много хора, които претендират за това право, дай да не се врем и ние между шамарите.

С: Бе след Жельо Желев ние сме следващите. Той от дисидент президент стана...

Каква е вашата музика. Мислите ли, че запазвате основната си стилова линия през годините или се променяте?

С: Има една основна линия в цялото ми тяло, която я пазя доста непокътната.

Л: Аз мисля, че от първия до последния албум това разностилие и на текстове и на музика ни е нещо като запазена марка. Нещото, което е лайтмотив през цялото време е, че се опитваме да се забавляваме и да се веселим с музиката. А да забавляваме и хората.

Какво всъщност се случи около последния ви албум "Хора от народа"? Отначало отсъствие-

то на Светльо като основен вокалист беше оправдано с пътуване в чужбина, по-късно той официално напусна групата, само за да се завърне в нея няколко месеца по-късно.

Л: Всичко това е добре забравено минало. Имаше няк'ви катаклизми в групата, които…

С: Абе като клизми беха. Дай да не говорим за това.

Хубаво. Обаче имам едно много голямо притеснение, което съм длъжен да споделя. Най-нецензурната дума, която се чува във въпросния "Хора от народа" е "педераст". Дори от ремикса на "Юри Гагарин" са извадени най-циничните пасажи. Каква е тази неприятна тенденция?

Л: През това време на нас ни беше забранен "Надървени въглища", издадохме "Тъ'пест" който беше цензуриран, за да можем изобщо да го извадим на пазара. За това излезе такъв албум. Бяхме питали в Министерството и ни казаха, че албум с нецензурни текстове просто няма да бъде разрешен. От ремикса на Юри Гагарин са заменени най-смешните думи от истинския текст едва ли не, за да се покаже на хората, че ни е забранено да го изпеем по истинския начин.

С: Това не е някаква реклама. Просто забраната беше ужасна. Никой не ни искаше по медиите – радио, телевизия. Ние си бяхме следствени. Абе трябваше да си се ориентираме ние към изкуството. Там можеш да си нарисуваш голо тяло и никой няма да ти каже, че това е порнография. Ама ако наблегнеш на пичите косми сигурно ще те забранят, всъщност…

Сега накъде, в такъв случай. Защото и актуалният ви хит "Скакауец" също е доста културен.

Л: Без официално да сме получили в някакъв писмен вид извинения, аз чух новина по радио Тангра, че Министерството на културата ни се извинява. Без някой да ни е потърсил да ни се извини лично, за съжаление. Делото обаче е прекратено, което е съвсем нормално в края на краищата. Виждаме в момента какви текстове се промъкват в ефира. Тъй че оттук нататъка *Хиподил* си е старият *Хиподил*, въпреки че… абе то вече не е интересно. Идеята е, че вече не е задължително да има курове, путки. Ето – в "Скакауец" няма мръсни думи обаче си става някакъв светски жаргон вече.

С: Абе винаги требе да има курове и путки в живота по принцип. Без сексуален живот сме за никъде…

Л: Ние поне си мислим, че вече не е интересно, 'щото с целия рап, чалгата… Без да казваме, че не трябва да е така, в края на краищата всеки си се изразява както си иска. Не че няма да имаме пиперливи песни, но те така или иначе никога не са ни били самоцел. Във всеки случай няма да цензурираме нещо, което в контекста просто кур си му идва и трябва да е кур. Кур ще си остане.

Няма да ми се измъкнеш с това "всеки да си се изразява както си иска". Какво мислиш за актуалния хип-хоп?

Л: Мене това, което ми прави впечатление е, че няма весели песни. Всичко е едно меланхолично, сдухано такова, с някакви послания.

С: Защо няма радooост [*запявава Светльо*]. Както казва Софка Маринова.

А какво ще кажете за омекотяването на саунда. В Скакауец няма дори заченки на жица…

Л: Е, ще си има тежки неща в новия албум. Тя кръвта вода не става.

С: Мензисът – също!

Доста години бяхте синоним на скандалност. Какво може да скандализира вас?

С: Биг Мама Скендъл. [*казва Светльо с толкова сериозно изражение, че всички в стаята избухват в неконтролируем смях; тихомълком преминавам към следващия въпрос*]

Да очакваме ли нещо като турне покрай издаването на новия албум. 'Щото в последно време появите на *Хиподил* на сцената бяха доста спорадични.

С [*поглежда неразбиращо*]: Какви?

Спорадични. Редки.

С: А тая дума произлиза от спори, така ли. Като при растенията, дето се маковат…

Пак ли за секс ще кажеш нещо?

С: Не бе – това е при растенията. При тях сексът е вятър работа.

Л [*се включва вече леко изнервен от поредното отклоняване на темата от групата*]: Е, това е хубавото покрай излизането на нов албум, че ще трябва да има концерти.

А кога се очаква новият албум?

Л: Някъде през лятото. Юни трябва да е излязъл.

Коя е най-голямата дивотия, която сте правили?

С: То да беше едно – да се сетиш…

Л: Аз винаги съм казвал, че такива интервюта, в които не трябва да се дава служебна информация, трябва да се правят вечер в някоя кръчма, на маса. Тогава всичко ще си кажем…

С: Абе има ли айран? [*пита с надежда Светльо*]

Л: Ей, това нема да го забравя [*сеща се изведнъж Лъчо*]– като слязохме от сцената в Стара Загора и пребихме един дето показваше средни пръсти. И то беше някаква местна мутра, която преби охраната преди това.

С: Венци му скочи с двата крака! Какъвто ни е кротичък един такъв и в един момент го гледам как се засилва от сцената да го изрита.

Л: Ама изрита една пейка.

Венци [*който наистина изглежда безумно кротичък се надига от стола, в който се е отпуснал и изрича плахо единствената си реплика в това интервю*]: Е, ама после го изритах и него все пак!

Какви сте в живота си извън сцената. Знаем, че артистичното амплоа рядко се припокрива с житейското. При вас как е?

С: Най-интересното е, че покрай нас винаги стават скандали без ние да ги желаем.

Л: А ние такива мили, хрисими, свити в ъгъла…

С: Абсолютно. Ти можеш ли примерно да си представиш тоя невинен човек [*сочи Венци*] – физик, професор ще стане скоро – да рита некой с двата крака в главата.

Л: Абе ние не се правим. Това не е имидж и зад нас да стои екип от сто човека и да ни каже "ей сега направете скандала".

С [*смигва заговорнически*]: Като го зимаш това интервю близо до затвора какво очакваш – да сме искрени ли?

Имате ли мечти?

С: Естествено, че си имам мечта обаче… си ми остава малка пишката.

Л: Абе всъщност през вечер сядаме с него прегърнати, гледаме хоризонта и си споделяме мечтите.

С: И пием дайкири.

На компютърни игри играете ли?

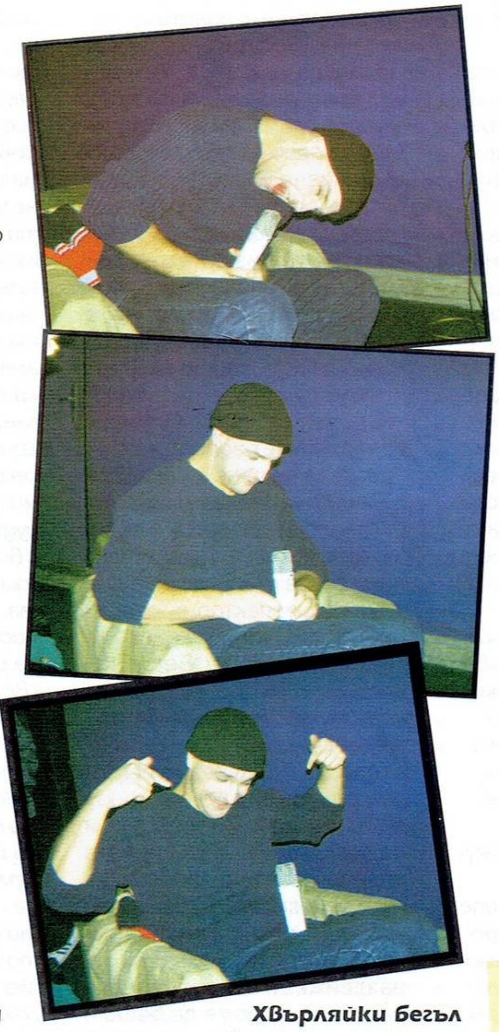
С: Като одъртеем и спрат да ни стават пишките – тогава ще играем. 'Щото тогава какво ще правиш като одъртееш? По-добре игри. А сега като играеш игри докато имаш ерекция и си губиш от ерекцията по тоя начин.

Л: Аз първия път като се докоснах до нещо подобно играх примерно 34 часа. А то беше един най-обикновен тетрис. И си казах – аз съм до тука. Представяш ли си к'во ще стане ако хвана някоя хубава триизмерна игра. Един порок ми стига. [*Светльо го поглежда многозначително*] Не говорим за чекиите. За пиенето говорим.

[*На това място от разговора* **Лъчо** *се извинява, че трябва да излезе за малко. Междувременно в стаята влиза надлежно боядисния в синьо пич, който трябва да изпълни ролята на скакалец в снимащия се в момента клип. При вида му* **Светльо** *надава боен вик*: Май прешъъъъъъъъъс! *След това ме тупва по рамото*: Погледни го бе, като Урук-хай е.]

Кое е последното мило нещо, което си казвал на жена? [*питам, когато Урук-хая напуска*]

С: Ще се върна в девет. [*ухилва се Светльо; и добавя с по-тъжен тон*] Мен ще ме изгонят скоро от къщи…



Хвърляйки бегъл поглед на наскоро издадената ти книга "Благодарение", за която скоро ще получиш Пулицър, надявам се…

С: Полюцър, по-скоро…

…та на страниците й си съжителстват някои доста мъдри мисли с класически *Хиподилски* простотии. Какъв всъщност е истинският Светльо – простак, който се прави на много умен или мъдър човек, който се прави на порстак, за да продава?

С: То никой не е нито ангел, нито дявол. Всичко е мешано, така че тоя който иска да се представи като ангел той всъщност *иска* да се представи като ангел. Той не е ангел. Примерно и Ленин дето са го мислили за голям ангел е бил един гаден сифилистик. Половината му мозък не е работил. Нормално е в един човек да живеят и двете неща.

Ми те въпросите ми свършиха. Има ли нещо, което винаги си искал да кажеш. Сега ти се предоставя уникалната възможност да го направиш:

С: Наистина ще се прибера в девет. Ама сутринта!

След края на диалога имахме уникалния шанс да присъстваме на фундаменталното начало на видеото, в което Светльо Витков заяви безапелационно оскаровите си претенции, произнасяйки с денирово изражение (в около тридесет дубъла) фразата, която ще отеква по вьрхарите на родината в близките месеци: "Ей, гъзета, ше ви спуескаме, бе!". Скоро и ти ще можеш да го видиш.

И ако от цялата тази история – наред с мускулната треска на корема ми, който от години не е била подлаган на толкова смях (имай си едно на ум, че някои от най-забавните неща в разговора ни с Хиподилците се чуха на изключен диктофон; сори) – ми остана и една много важна поука. Когато човек е в мир със себе си, когато не си налага маски, за да се прави на нещо различно – точно тогава у него се ражда истинската мъдрост. И дори и последната да е представена с цинични вербални средства, това не я обезценява по никакъв начин. В това отношение Светльо Витков е един от най-мъдрите хора, които съм срещал. Възприемай го както искаш, копеуе.

дискография

1993 – "Алкохолен делириум" / "Унисон" РТМ
1994 – "Некъ'ф ужас, некъ'ф ат" / Riva Sound
1996 – "С гол в ръката…" / Riva Sound
1998 – "Надървени въглища" / Riva Sound
1999 – "Тъ'пест" / Riva Sound
2001 – "Хора от народа" / Poly Sound

Хиподил са:

Светльо – вокали
Лъчо – барабани
Венци – бас
Стефан - китара

Текст: **Snake**
Снимки: **Dimensin**

Любов VS. Секс

Една древногръцка легенда разказва, че по време на войната им с титаните, олимпийските богове били подпомогнати от андрогините – същества с по четири ръце и четири крака, притежаващи чудовищна сила. След победата боговете, респектирани от силата на съюзниците си, в опит да подсигурят високоолимпийския си покой разделили всеки един от тях, превръщайки го в две отделни личности. Така получените нови хора разполагали с пълен комплект външни и вътрешни органи, но душата им била разкъсана на две. До ден днешен те обикалят света в търсене на изгубената си половинка, за да са отново цели.

Хубава история, романтична. Но погледнато от цинична гледна точка човек трябва да е невероятен късметлия, за да открие от раз половинката си. И на нас – лишените от умението да вадим от колодата на живота всеки път по четири аса – ни остава единствено да действаме по метода на пробите и грешките. С други думи – да бъдем с адски много същества от противоположния (или не дай си боже – от същия) пол, за да открием своя андрогин. При сегашното население на планетата всеки сам може да сметне какъв е шансът му да се приближиш дори и бегло до успеха, преди двумилионното пробно раздвижване на изстрадалия ти матрак.

Всъщност съществува ли изобщо принцесата на белия кон (a.k.a. жената на живота)? Един приятелски разговор, отпреди няколко дни, ме наведе на разни мисли относно толкова рекламирана с всички средства на изкуството *истинска* любов. И признах пред себе си, че – воден от някои житейски разочарования и утвърдения си цинизъм – май съм позагубил вярата си в нея.

За да оцелея сред тръните на любовните си *разочарования*, въпреки риска да пропусна любовното си *очарование* се наложи да стана безчувствен. И може би така е по добре. Кой въобще може да гарантира, че отвъд всичките тези шибани тръни наистина има замък, а в него ме чака *МОЯТА* спяща красавица?

Красивите чувства, описани с красиви думи и най-вече любовта, заради която си струва да живееш и да умреш, се среща предимно в романите. Като знам какви сдухани комплексари пишат такива книги най-често, вярата ми в съществуването ѝ рязко спада. Живеем в прагматично време, в което Дон Жуан се лансира много по-добре от Ромео, а жените, които ще ти заявяват, че предпочитат въздушна целувка и романтично писмо пред една нощ на страстен и не особено ангажиращ секс най-вероятно ще намекват, че с този твой дъх въздушната целувка е идеалният начин да те държат на разстояние. Сори! Може би някога нещата са били различни, днес хората са други и трябва да се адаптираме към този факт.

Колкото по-добре осъзнаеш това, когато момичето, което харесваш те целуне или – О, Боже! – ти каже, че те обича, толкова по-лесно ще ти бъде да я разкараш, в момента, когато установиш, че все още подържа връзки с бившите си любовници, прави ти забележки за най-малкия недостатък в поведението ти, не може да понася приятелите ти, вдига ти скандал, че не си спуснал капака на тоалетната чиния, предпочита телевизионните си сериали пред твоята компания и вече не можеш да понасяш шибаната ѝ рунтава котка, към която имаш алергия, дявол да я вземе.

Или пък да приемеш по-лесно нейното желание да разкара теб.

Жизнеутвърждаващият, неангажиращ секс е много по-здравословен, повярвай ми. Защото пърхането на влюбени пеперуди в стомаха ти, в момента, в който я видиш, по никакъв начин не може да компенсира двете кофи сълзи в момента, в който я загубиш. Дори и при една продължителна връзка е много по-добре да възприемаш жената до себе си, като своя любовница, като временно явление, отколкото като последния човек, комуто ще отдадеш тялото си.

Какво да ти кажа в заключение? Може би едно просто обобщение на всичко казано дотук, както ни учеха в училище навремето: Постарай се да не се влюбваш, да не пилееш емоциите си. Ако сърцето ти не подскача в сърцето в мига, в който някое нежно създание ти се усмихне, ако възприемаш хората от противоположния пол предимно като сексуални обекти, ако влезеш в битката на живота, облечен в тежките доспехи на цинизма, имаш доста по-голям шанс да опазиш сърцето си цяло. Защото, ако някой ден наистина срещнеш своя андрогин нека той/тя получи ненаранената ти от неуспешни връзки любов. Ако ли не – нека, когато се обърнеш назад установиш, че си положил наистина сериозни усилия да го откриеш и пружините на леглото ти скърцат дори само като ги погледнеш.

Snake

Всичко започна от една маса...

Потънала в гъстия *сумрак*. Потънал в удавения в тютюнев дим *въздух*. Потънал в дълбините на онази специфична *незаинтересованост*, съпътстваща всяко прекрачване на границата, отвъд която диагнозата "алкохолен делириум" е на капка разстояние. Потънала в черната пустота на *не-мислите*...

Заведението е от ония, които могат да карат понятието ъндърграунд да потъне в земята от срам. Груб под от циментови плочи, грубо сковани от масивна дървесина барплотове, разположени до груби стени от гол камък. Напъхани тук-там из дупките в ронещата се колона, която крепи скърцащия гредоред в средата на помещението, няколко дебели свещи немощно мъждукат в лишения от кислород въздух. Огромен калорифер от зората на соц. прогреса се пъне да прокара бученето си между нотите на рок музиката...

Мястото си няма име, в него никога не е стъпвал кракът на данъчен инспектор, проверяващ от ХЕИ или службата за Противопожарна Безопасност.

Копеле, ти мене уважаваш ли ма?

Четинесто брадясал субект с деградирал вид отваря едното от залепналите си очи и надига глава. Тютюневата завеса не му позволява да фиксира събеседника си, но той знае кой говори. Колелцата в мозъка му бавно се раздвижват и се разнася скърцане. А може да беше и гредореда.

Мдаа, уважавам та ами. М'чи как?

Аз та обичам, копеле!

Е, аз не съм толкоз пиян.

И все пак жените са кучки.

Мнее, жените са прекрасни.

Кучки са!

Не бе, не са.

Казвам ти, приятелю – кучки са!

Ти просто не ги познаваш, пич. Само ги използваш. Не си се научил да ги обичаш.

Съществуват какви ли не отговори на въпроса за разликата между животните и хората. Познавам например разни хора, на които първото, което ще им хрумне е алкохолът, макар лично аз да смятам, че той изкарва на преден план повече приликите. Но, сериозно - повечето неща, които биха ни хрумнали в тази връзка са свързани с разума. Факт е – човекът е мислещо същество. Склонен съм да мисля обаче, че съществените различия са на емоционално и духовно ниво. Животното не изпитва огорчение и омраза, не чувства приятелство или любов. То има инстинкти.

Сексът е инстинкт. Той е част от животинската ни природа. Любовта е сред нещата, които ни правят хора. Чувствата са сред нещата, които ни правят хора. Съществува ли омраза? А завист? Защо да не съществува любов, тогава?

Само че разговорът ни тук не е за това. Не би и могъл - отричането на любовта като реално съществуваща е самоубийство в спора. По-лесно е да изместиш темата, като говориш за *истинската любов*, вмъквайки в действие бакалския принцип, тънкото сметкаджийство: *"Абе аз, я намеря истинската любов – я не. По-добре да взема каквото мога от живота, без излишно да се товаря с емоции. Те само ще ме забавят"*

Хитро! Всеки дефинира понятието *истинска любов* по свой си начин и точно това е проблемът в такъв спор. Е, добре. Оставяме я настрана, да поговорим просто за любовта, влюбването, обичта... наречи го както искаш. Чувството, което ти дава криле, прави те поет и – както каза веднъж моят добър поетичен приятел Снейк – кара в стомахът ти да пърхат пеперуди.

Ще отида и малко по-далеч, ще принизя възвишеността на това чувство, ще се смъкна при циниците и ще заговоря на техния език.

Цялата работа е в келепира, нали така? Кое си струва повече – любовта или разврата.

Навремето баба ми, преди да ми даде някакви джобни за електронните игри и автомати ме караше да изхвърля кофата, да си подредя стаята, да си измия чиниите и още един куп неща, за които се сещаше и казваше: *"Дай, за да получиш детко!"*. Умна жена беше, бог да я прости.

Когато даряваш някого с любовта си, получаваш от него повече. Остави секса и факта, че когато е придружен с чувства е доста по-добър, както и това, че влюбената и усещащата любовта ти жена е склонна да ти прощава провалите без задължителната подигравателност на всяка друга, повлякла се с теб само заради едната креватна гимнастика. Да разгледаме една друга страна на въпроса. Съпричастността. Близостта. Извън родителското тяло, няма по-близък от любимия, нито друг, който да прояви повече разбиране и желание да ти бъде от полза. В тая връзка – колко от жените, които си прекарал по бързата процедура биха ти помогнали в труден момент по-късно? Колко от тях биха проявили съчувствие, надраснало учтивата незаинтересованост на: *"О, така ли? Много лошо. Толкова ми е жал за теб. Искаш ли да се видим да ми разкажеш? Да, някоя вечер, когато съм свободна. Аз ще ти звънна. Чао, съкровище, закъснявам за часа си при маникюристката."*

Нали ги чукам, приятелю, за к'во ми е да ги обичам? В любовта има само болка. Така ми е по-добре. Много подобре!

И няма средни положения?

Няма!

Значи няма к'во повече да говорим. Позицията ти изключва диалог, ти си знаеш само твоето. Категорично отричаш каквато и да било друга гледна точка.

Защото съм прав. Познавам жените – не съм лъгал нито една от тях, всяка знаеше много добре с какъв се захваща. И никоя не се отказа. Никоя! Те всички искаха да опитат – мен, копеле – искаха да опитат мен, неистово го желаеха. Влечеше ги тъмната ми страна, секса... единствено той, и с мен му се отдаваха изцяло, без задръжки, диво и безсрамно. Кучки, кучки са жените, приятелю. Всяка една си го заслужаваше, всяка една ще си го заслужава винаги.

Нещата имат и светла страна, обаче. Ти познаваш само тъмната. Защото живееш в нея – там болката, която любовта може да причини не съществува. Докато в секса няма болка за душата. Ти се страхуваш, човече. Или пък не можеш да обичаш. Само че, спестявайки си болката трупаш празнота, или по-скоро липса на духовен пълнеж. Един ден ще се събудиш и ще прозреш, че в вътре в теб е кухо. И тъмно. И самотно. Тогава ще ти е твърде късно за любов. Уви.

Не вярвам да се случи. Сам съм си достатъчен. Имам и приятели. Нямам нужда да отдавам себе си на никоя жена. Не и аз...

Ето това не можеш да разбереш ти, старче, защото мислиш единствено за себе си – ти не само отдаваш. Ти също получаваш. И това, което получаваш е нещото, за което сам никога няма да си си достатъчен. Не очаквам да го разбереш – не и докато не познаеш любовта. Но как да стане, след като не я допускаш до себе си.

Така е, не я искам...

Да, така е...

Трябва да напишем нещо за това някой път. К'во ще кажеш?

В спора се ражда истината, приятелю.

Стиска ли ти?

Винаги!...

Ами да ти кажа – само тези глупачки, които приказките ти още могат да залъжат. Но... виждаш ли, проблемът е там, че те всъщност не могат да ти помогнат ако търсиш пристан и за душата, освен за тялото. Не са на твоето ниво. Никоя жена от класа не би търпяла неравнопоставеност във връзката си. Силната жена – тази, която може да ти бъде опора в тежък момент – не дава, без да получава насреща. Тя няма да приеме ролята на жертва или на пристанище, в което се отбиваш веднъж на 2-3 месеца.

Дойде време да се спра на другата опорна точка в антитезата за любовта. Болката. Хората, които са склонни да изтъкват това като аргумент трябва да погледнат себе си. Способността да събудиш и поддържаш любовта на партньора, да си на висота е изцяло личен проблем. Да, когато си изоставен боли. И кой е виновен за това? Да отречеш личната си вина е като да си заровиш глава в пясъка. Няма какво повече да добавя.

Стигнахме и до заключението:

Има само един начин да обичаш – да даваш. Колкото повече даваш, толкова повече обичаш. Колкото повече получаваш, толкова повече разлюбваш. Това е лично мнение. Най-важното в една връзка е да поддържаш добър баланс между двете.

Моят съвет е: постарай се да се влюбваш, пилей емоциите си – животът не е толкова дълъг, за да се пазиш. Така един ден ще се обърнеш назад и спокойно ще кажеш: "Не бях страхливец, чувствах, аз съм човек".

Не се страхувай от болката, тя само ще те направи по-силен, защото няма да те убие, освен ако не си глупак.

А ти не си, нали?

Freeman

Властелинът на пръстените
Двете кули

Жанр: Фентъзи

В ролите: Виго Мортенсен, Илайджа Ууд, Йън Маккелън, Кристофър Лий, Лив Тайлър, Хюго Уийвинг и др. **Режисьор**: Питър Джаксън (*Задругата на пръстена, Жив мъртвец*)

Сценаристи: Питър Джаксън, Франсис Уолш, Филипа Бойенс, Стивън Синклер

Оператор: Ендрю Лесни (*Задругата на пръстена, предстоящият Лудият Макс IV*)

Музика: Хауърд Шор (*Мълчанието на агнетата, Седем, Паник стая*)

Официален сайт: *http://www.lordoftherings.net*

Историята:

Всеки опит да се преразкаже гениалният толкинов епос в няколко изречения би прозвучал смешно. Прочети книгата.

Проблясъци:

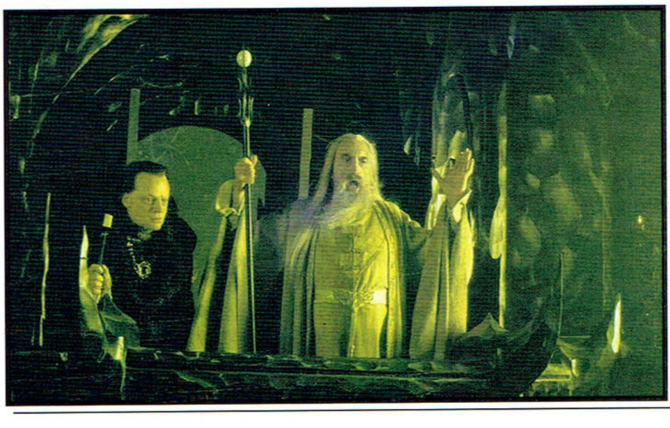
Шизофренията на Ам-Гъл. Един от най-ярките изблици на актьорски талант, който си виждал в последно време, е роден от единички и нули на нечий ужасно модерен компютър. Това е първият визуален ефект в кино историята, който заслужава Оскар за играта си.

Моментът, в който Арагорн целува Арвен. С език. Наместо аристократичното бегло докосване на устни, което може би си е представял Толкин, Джаксън ни дарява с една истинска целувка, родена в страст, каквато и ти и аз сме изпитвали. За един кратък миг героите спират да са Крал и Елфическа принцеса и се показват като *хора*, които не се различават особено от нас.

Началото на битката с уаргите. Леголас стреля по прииждащите врагове в каданс, след което се качва на коня с едно единствено безумно съвършено движение. Какво тук значи някаква си Матрица?

Смъртта на Халдир. Обречеността на красотата и съвършенството в борбата с легионите на извечната човешка омраза.

Спускането на роханската конница по хълма. Ако в съзнанието ми трябва да остане един едничък кадър, спомен от стотиците филми изнизали се пред очите ми, то това категорично ще бъде той. Най-съвършеното визуално пресъздаване на простичката дума "надежда". Всеки път, когато видя този момент в очите ми проблясват сълзи на радост, че съм жив, а в циничната ми душа се появява твърдата увереност, че път напред има.



Критиките:

Проклятието на сикуъла ни застигнало и тук. Най-напред ме подразни фактът, че ТТ няма ясно изразени начало и край. Началната препратка в стил – "в предишния епизод видяхте" в никакъв случай не е достатъчна, за да те вкара в действието, липсва плавният преход. Няколко сюжетни линии са реализирани по начин, който разпокъсва неприятно филма, придавайки му цялостно усещане за хаотичност. В Двете кули има моменти, които те сграбчват за гърлото и изпълват очите ти със сълзи на еуфория, но има и такива, които могат да предизвикат отегчена прозявка. И докато първата част създаваше цялостно усещане за хомогенна и съвършена на всички нива история, във втората има твърде ясно изразени възходи и падения. За разлика от Задругата, където ножицата на монтажиста беше играла малко по-елегантно при съкращаването на оригиналната дължина от три часа и половина, ТТ на места оставя чувство за недоизказаност. Местата, на които са отпадали сцени – вероятно ще ги добавят в екстендед-версията – са повече от очевадни.

А, да – на всичко отгоре джуджето е по-скоро смешно, отколкото страховито, а предводителят на елфите с двойната брадичка дори не искам да го коментирам.

Змийски откровения: Предполагам е излишно да ти обяснявам колко невероятно добър филм е *Двете кули*. Ако не можеш да погледнеш отвъд многомилионните бюджети, титаничните визуални ефекти, режисьорските и операторските трикове и сценария, направляващ хода на действието, ако гледайки *Властелина* прекарваш три часа в киносалона мога само да те съжалявам. Защото аз лично прекарах три часа - *нови три часа* - в магическата средна земя, насред оживелите си фантазии. *Властелинът* е филм, който при все цялата си набиваща се на очи визуалност е много интимно преживяване. Филм, в който един поглед, една усмивка, една-две сълзи, един близък план, един пейзаж могат да ти кажат повече за първичните човешки емоции от хиляди метри кинолента с драматични сюжети.

Предизвестена смърт
[The Ring]

Писателят Коджи Сузуки надали е очаквал, че след написването на хорър роман базиран на стара като света градска легенда ще бъде наречен азиатският Стивън Кинг. Както и режисьорът Хидео Наките надали е предполагал, че ще стане родоначалник на ново течение в японското кино с филмирането на романа. Моя милост пък изобщо не допускаше, че американският римейк на същият този роман ще се окаже най-качественият филм на ужасите, който е виждал от времената, когато Фреди Крюгър гонеше малолетния Джони Деп в съня му.

Историята в *Предизвестена смърт* се върти около видео касета със записани на нея серия от кошмарни образи. Всеки, който я гледа умира в рамките на седем дни. Млада журналистка (Наоми Уотс) решава да разследва историята и като за начало изнамира прокълнатата касетата и я гледа. От този момент започва обратното броене на живота ѝ.

Филмът буквално смазва зрителя с кошмарната си визия и леденатата си атмосфера, а динамичната режисура на Гор Вербински и добрата игра на титулярите превръщат обичайните за днешното кино празнини в сюжета в неща, за които би трябвало да се притесняват единствено кино-критиците. За всички останали е чистият, първичен ужас, изпълзял от тъмния кладенец на нощните ви кошмари.

Анализирай онова
[Analyze That]

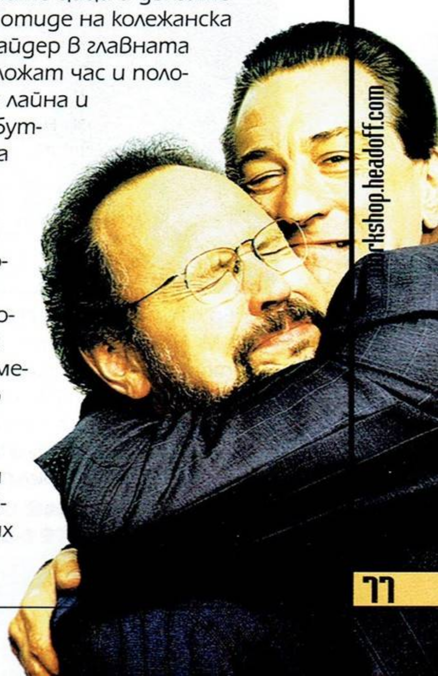
Робърт ДеНиро се връща към ролята на депресирания мафиот, когото Били Кристъл – като негов личен психотерапевт по неволя – трябва да излекува от депресиите. Според мен дори и прехвалената първа серия не беше нещо особено – най-малкото защото Били Кристъл стои добре единствено като водещ на оскаровия подиум. Продължението разчита на същата формула като оригинала, минус факта, че по онова време колосът ДеНиро още не се беше снимал в глупости като *Запознай се с нашите* и *Време за шоу* и идеята да го видим в комична роля все още ни се струваше забавна. Въпреки всичко не мога да отрека, че старият Боби все още може да приковава зрителското внимание с таланта си. В *Анализирай онова* има няколко просълзяващо забавни момента с негово участие. Проблемът е, че въпросните са концентрирани основно в първата половина на филма и от средата нататък единственото нещо, което става за гледане са гафовете по време на снимките, вървящи по време на финалните надписи.

Горещо маце
[The Hot Chick]

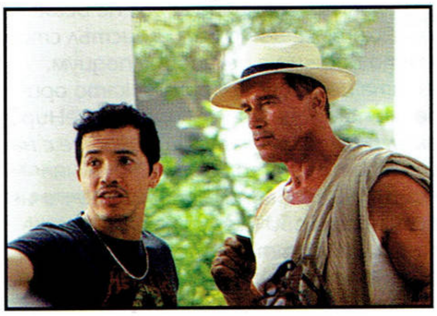
В следствие от някаква древноегипетска магия най-видната красавица на елитно американско училище (Рейчъл МакАдамс) разменя съвършеното си тяло с космати и отпуснати телеса на дребен престъпник (Роб Шнайдер). В резултат бившата мома се опитва да вмести новопридобитата си мъжественост в любимите розови бикини, да се научи да се облекчава права и да убеди приятелките си и изстрадалите зрители, че вътрешната красота е по-важна от големите цици и дългите крака. Считам, че когато човек отиде на колежанска комедия с Роб *"Дюс Бигалоу"* Шнайдер в главната роля би трябвало да му се предложат час и половина скечове, въртящи се около лайна и анален секс, наместо да му пробутват плоски социални послания за силата на любовта и приятелството.

Горещо маце в крайна сметка пропилява целия си комедиен потенциал в опитите си да задоволи вкусовете, както на незадоволените тийнейджъри, така и на дебелите и зле изглеждащи американки домакини. За мен лично единствената утеха бяха десетината минути екранно време на болезнено очарователната и тотално неизвестна Рейчъл МакАдамс, която с удоволствие бих опознал и извън кино-салона.

Snake



Косвени жертви



Най-тъпият филм на Шварценегер към днешна дата. Искрено се надявах да го забранят тържествено покрай 11.09, но уви - скоро ще можеш да го откриеш на рафта в кварталната си видеотека...

[VHS/DVD]

Водно конче

...но малко след това ще откриеш на рафта и *Водно конче* и ще се убедиш, че когато в едно изречение се употребяват думите "най-тъп филм" учтивостта изисква да спомена и името на Кевин Костнър. На фона на това чудо *Косвените жертви* е шедьовър направо.

[VHS/DVD]

Следите

Хорър с комедийни елементи, с който М. Найт Шаямалан окончателно потвърди, че определението "новият Хичкок" приляга великолепно на визуалния му стил, но пък сценарните му умения са смехотворни и *Шесто чувство* е бил по-скоро прецедент.

[VHS/DVD]

Новини

Крайно измъченият проект за филмиране на култовия *Пътеводител на галактическия стопаджия* преживя поредното си сътресение, след като режисьорът Джей Роуч (*Запознай се с нашите, Остин Пауърс*) демонстративно заряза снимките, без да дава каквито и да е коментари пред пресата. Припомням, че първата спънка по пътя на Пътеводителя към екрана беше смъртта на Дъглас Адамс, който лично пишеше сценария на филма. По настоящем го дописва Кеърли Къркпатрик (*Бягството на пилето*). Обявеният бюджет, залежаващ вече втора година, възлиза на 80 милиона долара.

Сюжетът на новият филм по играта Тумб Рейдър с подзаглавие Люлката на живота, все още е пазен в дълбока тайна. Ако е тъп като на първата серия и мен би ме било срам да го споделя на всеослушание, така че е разбираемо. Единственото нещо, допълзяло до ушите ми от снимачната площадка е едно изказване на звездата Анджелина Жоли:
"Осъзнах, че съм прекалила с тренировките предишния път. Както и с разните там протеинови боклуци. Това ме направи ръбата. Сега си ям нормална храна, при това много – разни неща като боб и пържени яйца. И след това тренирам колкото е възможно повече. Този път Лара е по-пухкава и нежна, по-сексапилна и домашна."

Първият тийзър на предстоящия филм за зеления и неприятно як комиксов герой Хълк ще бъде пуснат за първи път в паузата на мача за супер купата на 26 януари и в последствие ще може да бъде свален от официалния сайт http://www.thehulk.com. Филмът е режисиран от Анг Лий, а на Ерик Бейна (може би си го запомнил като един от командосите в *Блек Хоук*, ама се съмнявам), който ще поеме ролята на Хълк ще партнират Дженифър Конъли, Сам Елиът и Ник Нолти.

Играта

Списание **Gamers' Workshop** и **Sunny Films** питат:
Какво представлява пръстенът, от оригиналното заглавие на хоръра Предизвестена смърт?

А. Халка с диамант
Б. Прогорена с цигара дупка
В. Кръг от камъни около капака на кладенец
Г. Кръг от танцуващи вещици

Трима от отговорилите правилно ще получат награди от Sunny Films. Отговорите си изпращайте на snake@netbg.com

Стюърт Литъл 2

Компютърно генерирана мишка говори с гласа на Камен Воденичаров и изживявала забавни неща. Аз лично ще пасувам за втори път, пък приятелката ми да си ходи сама на кино.

[VHS/DVD]

Мистър Диидс

Ако харесваш комедиите на Адам Сандлър най-вероятно не можеш да четеш, а ако можеш да четеш така или иначе няма да гледаш този филм, така че защо да се хабя да пиша ревю?

[VHS/DVD]

Айрис

Историята на известната британска писателка Айрис Мърдок, нейният Алцхаймер и съпругът ѝ сформират нещо като извратен любовен триъгълник, на фона на който виждаме някои принципно хубави и затрогващи неща. Силен и тъжен филм, който обаче остави у мен усещането, че трябва да съм на годините на главните герои, за да мога да вникна в него напълно.

[VHS]

Легенда за Багър Ванс

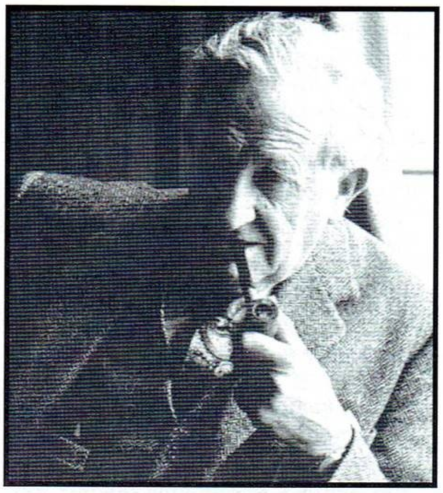
Уил Смит, Мат Деймън и Шарлийз Теърън се размотават по едни огромни зелени морави и взаимно си решават житейските проблеми под ленивата режисура на Робърт Редфорд. *Повелителят на конете* спонтанно започна да ми се струва динамичен и зрелищен като *Звездни Войни*.

[VHS/DVD]

Толкин

Властелинът на Фентъзито

Джон Роналд Руел Толкин (1892-1973), професор по староанглийски в Оксфордския Университет, експерт по латински, гръцки, готически и фински, автор на много книги, измежду които “**Хобитът**” (1937) и “**Властелинът на пръстените**” (1954), създателят на Средната Земя...



Толкин е роден в Южна Африка, губи баща си, когато е на четири, а семейството му се връща да живее в Англия. Детството му е разкъсано между живота на село, от който ще запази завинаги любовта си към природата, и мрачният Бирмингам, където е изпратен да учи по-късно. Семейството живее на ръба на бедността, но положението се влошава още повече, когато майка му умира през 1904 и двамата с брат му остават под материалната и духовна опеката на отец Франциск. Строгото католическо възпитание дава по-късно отражение и в книгите на Толкин, където той описва едно по-морално общество. Джон среща любовта на живота си, когато е 16 годишен, но изпълнява стриктно забраната на настойника си да не се среща с момичето. Завършва в Оксфорд. Жени се за любимата си Едит през 1916 и скоро заминава да се бие на фронта. Там се сблъсква с окопите, мизерията и смъртта на най-добрия си приятел. Вечер, във войнишката палатка, на оскъдната светлина на свещта, се появяват черновите на първите му разкази – за **Нолдорите, за Берен и Лутиен, за Падането на Гондолин**. Те са само част от легендите за Първата епоха, които Толкин ще продължи да пише през целия си живот, и които по ирония на съдбата ще бъдат публикувани чак след смъртта му като “**Силмарилион**”, “**Недовършени предания**” и “**Книга на изгубените легенди**”. След войната преподава в Лиидс, където е съосновател на “Викингския клуб” – място, посветено на четене на стари нордически саги и пиене на бира. През 1925 Толкин се връща в Оксфорд, вече като професор. Там отново става съосновател на общество, което събира колеги от университета на разговори, литературни четения на собствените им творби и, разбира се – на бира.

Семейният живот на Толкин също върви добре – вечер “строгият” професор разказва приказки на четирите си деца. Приказки, опитващи да обяснят сложния митологичен свят, сътворен от него, на разбираем детски език. Така се заражда приказката за един добропорядъчен хобит, увлечен от група джуджета да дири драконово съкровище. Именно тази приказка ще стане известна на света под името “**Хобитът**” или “**Билбо Бегинс или дотам и обратно**” и ще донесе на автора популярност. Мнозина са тези, които смятат, “**Хобитът**” за неговата най-добра книга. Толкин предлага на издателите си и недовършения “**Силмарилион**”, ала отговорът им е категоричен – *“Книгата не е достатъчно комерсиална. Искаме продължение за хобита.”* Така, с идеята за комерсиалност, се започва един 16-годишен труд. Ужасите на Втората световна война оставят своя отпечатък върху бъдещото произведение и замислената като детска история прераства в мащабен епос, разказващ за Средната земя, за расите в нея и за отчаяната им война срещу Владетеля на Мрака. История за възхода на човеците и упадъка на старите раси и изчезването на магията. Сага толкова всеобхватна във внушенията си, че всеки да намери в нея посланието, което търси...

Книгата, която най-насетне ще направи Толкин и издателите му богати. Това е историята на “**Властелинът на пръстените**”. Произведението е посрещнато с въодушевление от широката публика и с неприязън от страна на критиците. Но това е само началото на един култ. През 1965 американските издатели, въпреки изричното несъгласие от страна на Толкин, гледащ на творбата си като на сериозна литература, публикуват “пиратска” версия на “**Властелина**” с меки корици. Цената на новата книга вече е по джоба на всеки американски младеж, а избухналите спорове по авторското право само ѝ правят реклама. И може би последното събитие покрай нея, от което Толкин ще бъде истински потресен – “**Властелинът на пръстените**” се превръща в “Библия” за хипитата – едно обществено движение, чиито отказ от традиционните ценности и желание за лесен живот, изпълнен с наслади, рязко контрастира с високия морал на католика, дал им тази “Библия”.

Професорът се пенсионира през 1969-та, съпругата му умира през 1971-ва, а самият той - през 1973-та година, така и недовършил делото на живота си - “**Силмарилиона**”. Толкин и съпругата му са погребани в общ гроб в католическото гробище в Охфорд, а надписът върху надгробният им камък гласи:

Edith Mary Tolkien,
Lъthien, 1889-1971
John Ronald Reuel Tolkien,
Beren, 1892-1973

Goodman

ТЕСТ "СЕТИВА"

1. Отиваш на гости на ваш приятел, за да се запознаеш с хубавата му сестра. Посягаш към дръжката на врата, но тя се измъква от пантите и се срутва навътре в къщата. Петнайсетина души се разбягват на всевъзможни страни. Изчакваш около миг, за да прецениш ситуацията и да разбереш защо всички са така изцъклени и уплашени. Във въздуха витае някаква смрад.

а) Усещам, че все едно самата Смърт дебне зад стените на тази къща. От друга страна, не е възможно сестра му да е толкова грозна.

б) Миризмата... О, миризмата е направо отвратителна. Напомня на комбинация от седмични потни чорапи и 6-месечна отворена бутилка с бира. Добре, че съм свикнал с подобна миризма в кварталните компютърни клубове и сега почти не ми прави впечатление.

в) Предполагам, че просто въздухът е малко застоял. Ако трябва да съм честен, никога не съм можел да разпознавам миризми. Не ги надушвам бе, не знам защо? Но съм забелязал, че когато реша да се къпя след това плъховете от кооперацията ги намират умрели в отходната канализация...

г) Порове! Трябва да са порове - имаме си такива на село. Иначе не знам как да си обясня физиономиите на разбягалата се паплач. Всъщност, надявам се, че са порове..

2. Ти си на финала на световно първенство по тестване на вкуса на различни видове вода. Необходимите качества, за да стигнеш дотук, са разпознаването с точност температурата на водата, хлорната наситеност и идентификацията на сондата, с която е добита тя.

а) Рецепторите ти засичат висок алкохолен процент във водата. Позволяваш си да отпиеш още няколко пъти от епруветката и без да ти пука, какво ще си помисли за дегустаторските ти способностите журито, заявяваш, че за да установиш произхода на тази вода, ще ти трябват поне още две-три туби от нея.

б) "Хм, това ще да е някакъв тип парфюм", казваш си и си спомняш за казармата, където липсваше пиячка, но пък затова одеколонът "Тройной" беше в изобилие. Е, не е "Тройной", но то и аз не съм придирчив.

в) "Как ли софийската токсична вода е успяла да се промъкне покрай предварителните тестове?", се питаш. Това със сигурност е от пречиствателна станция "Изгрев", където като им свърши хлора, сипват латекс.

г) Честито! Ти току що опроверга масовото становище, че тоалетната вода не ставала за пиене. Пие се и още как. Единствента притеснителна мисъл, нахлула в главата ти миг преди да отпиеш и последната глътка от гаванчето е дали водата е "преди" или "след"... За твое успокоение ти предлагам първият вариант.

3. След като явно тестовете за водата не те затрудняват особено, минаваш на нещо по-трудно. Каква е разликата между двете "Коли" (Coca и Pepsi)?

а) Ми виж сега, първото има вкус на цитрус, а второто повечко бие на карамел. Все едно да сравняваш ябълки с портокал

б) Бе знам ли? И след двете се оригвам на цветни метали. Чак ме хваща страх да минавам покрай циганската махала.

в) М'чи те два вида ли били?

г) Абе не знам за разликата между "колите", но със сигурност мога да ти поговоря за разликата между "кока" и "пепси". Първото е къде, къде по-за предпочитане. Цял бустан сме си посадили зад къщата по тоя случай.

4. Справяне в критични ситуации. Представи си, че се намираш на железопътна линия, където млада девица е вързана за релсите и ще ти трябват около 10 мин., за да я отвържеш. Как ще разбереш кога идва влака?

а) Слагам ухо на релсите и се вслушвам. Така мога да позная до стотни от секундата на колко време е оттук.

б) Не мога да чуя нищо от писъците на тая вързана кифла. Както е тръгнала ще събуди и Елвис. Падам си по Елвис, ще взема да я оставя да си врещи. Пък... ако ѝ било писано, влакът ще спука гума и ще спре на 10 метра от нея.

в) Ами ще поклатя малко..., въжетата де – все някога ще я отвържа. Ха-ха. Влак ли? И такъв ли има в конспекта?

г) Ще дам на мацето да си дръпне малко от цигарката, дето си свих преди малко. Силничка е, хубава реколта и ми се свиди, но какво пък – все пак ѝ е за последно. После и да я смачка влака, няма да ѝ пука. Нито пък на мен.

5. Така... намирате се на първа среща с красиво гадже в изискан ресторант. Поръчали сте си хубаво вино и чакате виночерпеца да напълни чашите. Той идва и ви налива колкото да дегустирате. Решавате да вземете чашата и да подушите, чували сте, че изтънченото възпитание го изисква. Тук е мястото да кажете какво сте усетили.

а) Този опияняващ букет от ягода, малина и неизвестни екзотични цветя, правят питието много подходящо при съчетание с една хубава пилешка пържола и пушено еленово месо за мезе.

б) Малее..., туй нещо така ужасно ще ме напие, че пак няма да помня нито къде съм заспал, нито какво съм правил. Ей, келнер, дай три бутилки... А ти скъпа? Няма не искам, ще пиеш една "Фанта".

в) К'во значение има на какво мирише, щом бутилката е 50 кинта.

г) Ей, я ми сипи до горе чашата. Няма какво да го опитвам, с тая тревица дет си я свивам и екстрат от ферментирала оборска тор да ми сипеш все тая. Тоест – все във Рая.

При повече отговори:

а) Ако сетивата си имаха име, то най-вероятно би било твоето. Браво. Обаче сестрата на приятеля не е грозна, може би трябва да помислиш за друг отговор на въпроса.

б) И твоите сетива са дето се вика "на шест", но само като си фиркан. Трезвен не би различил крава от камила. Обаче пък позна за влака. Верно спука гума! На т'ва викам аз шесто чувство.

в) Сигурно и умряла котка е по-чувствителна от теб. Вложи малко повече чувство бе, малко повече страст в живота. Френската любов и ходенето по въже при тебе май са еквивалентни – и в двата случая не ти се поглежда надолу.

г) А ти определено си свръх-чувствителен. Всички, които са опитвали твърдят, че при напушване обикновено е така. Е, при теб май това е перманентно състояние. Не би ти направило впечатление ако някой призрак си поиска от теб огънче, за да запали цигарка, нали? Подозирам даже, че ще поискаш и да си дръпнеш от нея.

-CS- Topic: **ПОГРЕБАЛНО БЮРО "ЖИВОТ И ЗДРАВЕ"ПОЗДРАВЯВА СТАРЧЕСКИ ДОМ "БАДЕТЕ ЗДРАВИ" С ПЕСЕНТА "И ВИЕ ЩЕ ДОЙДЕТЕ ПРИ НАС"**

"Търся жилище в района"
Обява в автобус N 313

Алкохолът е бавна смърт. Всъщност, кой бърза?!

"Жени с минало търсят мъже с бъдеще!"
Обява във вестник за запознанства

"Шивач търси да наеме шивачка "
Обява

"Ремонт на сложни битови уреди "
Табела

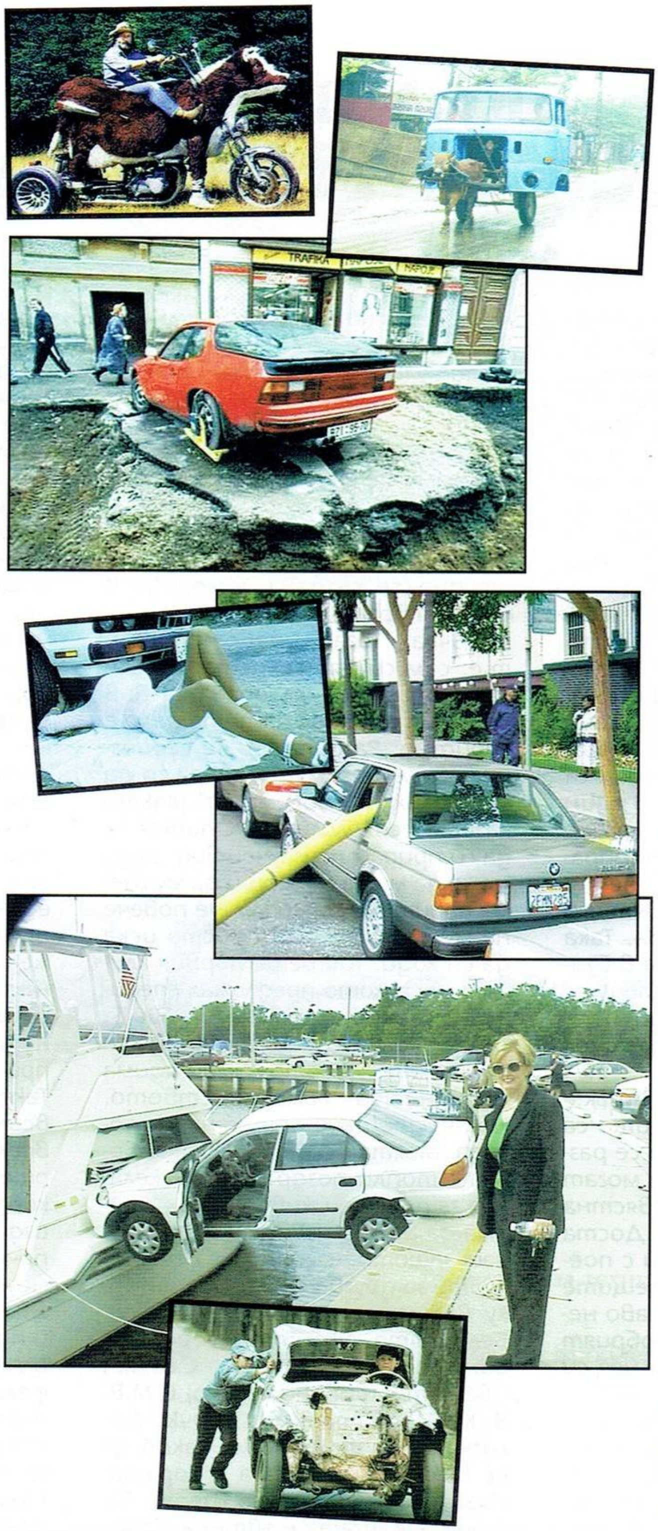
"По-добре голяма водка в малка компания, отколкото малък работник в голям завод! "
Девиз на неизвестен пияница

"Реакторът се завъртя на 3000 оборота и токът бавно потече по жиците към Родината."
В. "Работническо дело" - 1974 г. по повод откриването на 1-ви блок на АЕЦ " Козлодуй"

"Не си хвърляй фасовете в тоалетната! Аз пикая ли ти в пепелника? "
Надпис в тоалетна на заведение

"Никога не съм виждала жива проститутка. Интересно, къде ли се крият?"
Из читателско писмо до редакцията на женски вестник

"№4 и 21 се боцкат в час "
Забележка в дневник от учителка от 29-то СОУ София



Забележка, подписана от учителка:
"Ученикът каза, че ме мрази!"

Действащи лица - учителка по география и двама ученика:
- Вие там на последния чин, Петър и Светльо, `що говорите? Светльо, я се премести на втори чин! Петре, ти `що си без учебник?
- Ами забравих си го в нас.
- Какво прави във вас? Почива ли си, а? Светльо, ти имаш ли учебник?
- Ами да, госпожо.
- Петре, иди на втори чин да седнеш до Светльо и да гледаш от неговия учебник!

"Поздравявам всички мои приятели, които ме познават!"
Участничка в "Риск печели" пред тв камера:

Благодарим на SNARL от форума на списанието за следните бисери

"Ши въ нагъна като кадънски гащи! "
Костадин Иванов, учител по литература в Техникум по икономика, Хасково

"Тузчиев, дай да видя колко ти е дълга работата! "
Учителка по БЕЛ

"Нашата представителка тази вечер ще се бори за титлата при най-леките жени."
Из коментар на Световното по вдигане на тежести, предавано по Канал 1

"Ще бъда отворена след 10 минути "
Бележка на магазинче

"Каква пор.. Каква футболна драма!"
Коментар на Георги Василев на футболен мач

тване на информационната система на министерството. Подпомагането ще стартира с 90-дневен безплатен образователен кур за служители на ведомството, по-късно ще бъдат обсъждани финансови условия за реализацията на по-нататъшната част от споразумението. Обучението ще се провжда основно в две направления - управлеие на големи проекти и Microsoft технологии, сподели Теодор Милев.

нуждите на министерството се събира по няколко пъти от нашите служители, защото нямаме добра база данни с вече натруаните данни; в крайна сметка обаче сега никой не знае колко са например пустеещите земи у нас", коментира министър Мехмед Дикме. Представители на министерството заявиха, че на първо време усилията им ще бъдат насочени към унифициране на хардуерната база на ведомството, където

КОМПАНИЯ "ПРЕДСМЪРТНА БЕЛЕЖКА"

Компания "Предсмъртна бележка" се занимава предимно със смърт. По-точно с уреждането и написването на предсмъртни бележки. Не можете да си представите колко хора искат да се самоубият в даден етап от живота си. Самоубийството предполага оставянето на някаква бележка. Прави сте да смятате, че това е доста клиширано, но щом го има във филмите, защо пък не? Естествено повечето от самоубийците просто преиграват. Не им е ясно, че да се самоубиеш означава да покажеш, че все пак си бил сериозен. Нищо, че никой от тях не предполага последствията. Добре е в един момент да си кажеш, че повече не си сварен макарон, а се изправяш срещу нещо, въпреки че то не търпи да му се изправят и в крайна сметка побеждава. Така самоубиецът се превръща в бунтовник без кауза и без изгледи за успех. Все пак още никой не е притиснал смъртта в ъгъла с гол в ръката нож.

Далеч от вашия ограничен мозък е истината, че самоубийците са доста тъпи. Тръгвайки да се разделят с живота си, те не могат да спретнат една свястна предсмъртна бележка. Доста често се срещат бележки с поетичните напъни на бъдещите трупове. Поезията е глупаво нещо. Едва ли това е най-добрият начин да се изкажеш. От нея си личи, че самоубийците мисловно са се напъвали преди да си тръгнат. Сякаш ще издават книга. Това никак не е полезно за репутацията на един обитател на моргата. Не ме разбирайте погрешно, поезията сигурно е хубаво нещо, но аз я мразя. Това е защото у мен няма и капчица поетична дарба.

Трябва да ви призная нещо, преди да ме осени гениалната идея да създам компанията, за малко не станах част от лагера на гореописаните. Да, съвсем искрен съм. Това не е рекламен трик. Но след като размислих малко, реших да не скачам от 16-ия етаж, а да изкарам пари от суицидните наклонности на другите. Подло или не това си нормален бизнес като всички други. Аз съм човекът, който улеснява вашето пътуване, туристическата агенция към отвъдното, но не аз ви продавам билета за тази дестинация. Вие сами решавате да изберете този маршрут.

След като уредих всички формалности, нямате представа колко трудно се създава компания в днешно време, дойде и първате поръчка. Тогава работех сам, т.е. сам си бях секретарка. Някакъв тип прочел обявата във вестник и дошъл да пита дали е сериозно. Разбира се, че сериозно, обяснявам му. Накарах го да ми "изложи проблема си" (както казват психолозите). Опитах се да си придам по научен вид, за да може да ми се довери и да му взема парите. Обясни ми, че повече не му се живеело и просто иска да си ходи. Той беше първия клиент, на когото предложих специалната си бележка - "Чао" - 100 $. Тази бележка е доста трудна за написване, защото няма видима причина за самоубийството. Най-често тя е отегчение и досада. Моята оферта включва бонус с топли поздрави и пожелания за приятен живот.

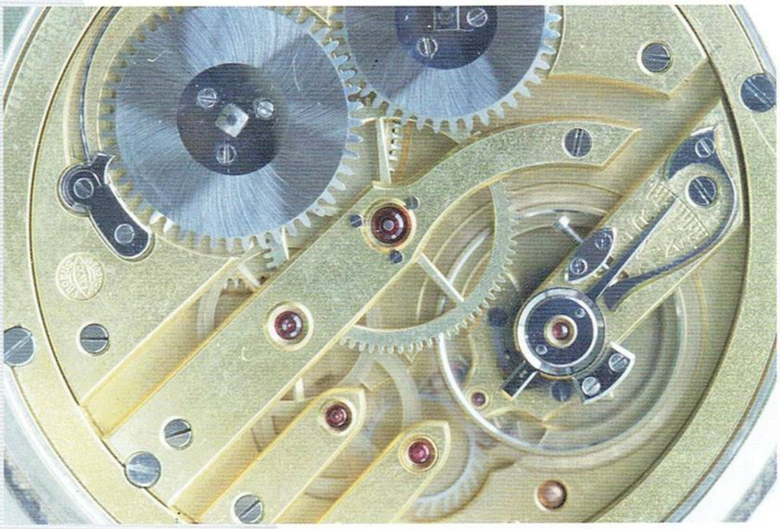
Няма да ви разказвам за други случаи, защото не ги помня вече, но чуйте за другите ми оферти. Току виж сте се заинтересували. Бележките, с които се гордея са от типа на яростните - С.Ш.М. (Светът е шибано място) и М.В.В. К. (Майната ви на всички вас копелета). Винаги има какво да се каже срещу света и хората. Изобилна тема общо взето. Затова и услугата е евтина. Та като стана дума за пари, нямате представа колко стиснат може да бъде един самоубиец. Той не съзнава, че му се предлага да си отиде с гръм и трясък (според настроението си). Алчността е порок мили мои. Нека си го кажем, цената която поставям е направо мизерна в сравнение с услугата, която предлагам. Да не говорим, че работя в сферата на интелектуалния труд. Така че идвайки при мен ще се наложи да платите, но ще получите качествен продукт. Не се замисляйте много и без това повече няма да ви трябват пари.

Добре, извинявайте за отлонението, но то беше необходимо. Последният тип бележка е "В.Е.С.М." (Вината е само моя). Точно този тип нещастници винаги съм ненавиждал - самосъжалителни, мекушави. Случва им се нещо съвсем обикновено, например скъсват с приятелката си, но последствията са разрушителни за тях. Съвсем буквално. Когато пиша такава бележка, направо давам нова дефиниция на думата сърцераздирателност. Първата ми секретарка се скъсваше от рев, докато ги четеше, а азочевидно съм опериран от сърце.

След като работата потръгна един адвокат ме посъветва да преобразувам компанията в дружество с ограничена отговорност. Все пак, както казах и по-рано аз само улеснявам прилагането на вече взетото решение при това по много косвен начин. Така че трябва да се пазя от всички, които са готови във всеки момент да ме съдят. Все още не мога да схвана какво толкова лошо върша. Откакто ми издадоха лиценз, полицията започна да разпознава кой се е самоубил и кой е бил самоубит. Моята бележка има два водни знака и печат КПБ ltd. Колкото и да се опитвате никой не може да я фалшифицира. Въпреки това още се съмняват в мен. След като победих в съда 18 пъти, с помощта на цяла кохорта мастити адвокати, вече първо мислят преди да се захванат с мен. Всъщност с помощта на тези дела измъкнах толкова пари, че в момента за мен работят 3 секретарки, 30 човека пишат на три смени предсмъртни бележки, а аз седя и си клатя краката в огромно, специално поръчано кресло за именити мързеливци. Така че, ако имате самоубийствени мисли, наминете в офиса ми. Адресът и телефонът са в указателя. Лично ще ви обслужа!

Ивайло Станиславов - Tataf

НЕ е необходимо да знаете, как работи един часовник, за да го ползвате безпроблемно...



... и с компютрите е така.

BGservice

Решава ВашИТе проблеми

- Абонаментна поддръжка на компютърна техника
- Отстраняване на хардуерни/софтуерни проблеми
- Внедряване на информационни системи
- Структурно преокабеляване
- ИТ консултации

София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 , тел. 986-65-05, 980-96-22
e-mail: info@bgservice.net , www.bgservice.net

MAGIC
The Gathering®

повече от игра...
www.paladium-games.com